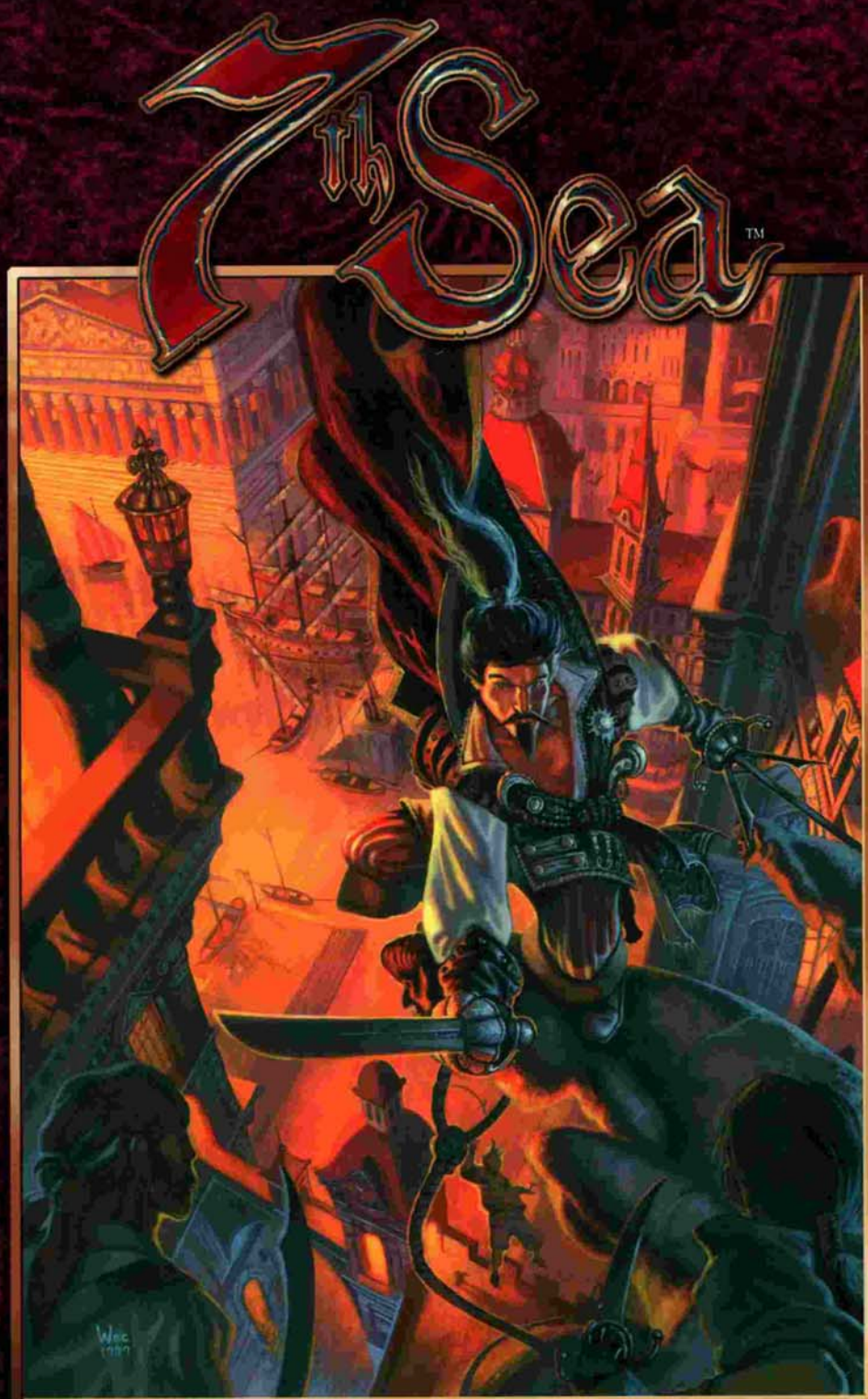




Руководство Игрока

~1668~

Открой новый мир



ГРУППА АЛЬДЕРАК ЭНТЕРТЕЙНМЕНТ представляет - 7е МОРЕ -
в главных ролях ДЭВИД ЛЕРИ - ТЕРЕЗА НИЛЬСЕН - УИЛЬЯМ О'КОННОР
в ролях ДЖИМ КАЛЛАХАН - ТОМАС ДЖИАНИ
ПОЛ (проф.) ГЕРБЕРТ - СКОТТ ДЖЕЙМС - ПАТРИК КОЧАКДЖИ
РАВЕН МИМУРА - РАМОН ПЕРЕЗ - ТИМ ПЕТЕРСОН
МИШЕЛЬ ФИЛЛИППИ - Р.Е. СНАЙДЕР и
МАРСЕЛЛО ФИГЕРА как Эль Ваго

под редакцией Д. Дж. ТРИНДЛ костюмер КРИС ДОРНАУС
Дизайнеры КЕВИН СЭНБЕРН - ЭРИК ВОЕКЛЬ и КРЕЙГ ЗИПС
разработчик дизайна СТИВ ХОУ Композитор ДЖИМ ПИНТО
Постановщики трюков ДЭЙВ УИЛЬЯМС и КЕВИН УИЛЬСОН
Исполнительные продюсеры ДЭВИД ШЕЙ - МОРИН ЭЙТС - ДЖОН ЦИНЗЕР
По сценарию ПАТРИКА КАПЕЙРЫ - РИ СОЭСБИ и РОБА ВОЗ
продюсер ДЖЕННИФЕК ВИК директор картины ДЖОН ВИК

WWW.7thSEA.COM



С благодарностью к АЕТ и всем сотрудникам этой фирмы.

СЕДЬМОЕ МОРЕ

СПРАВОЧНИК ИГРОКА

- 1668 год -





Авторы

Директоры по рисованию и авторы: Дженнифер Вик и Джон Вик

Участник разработки и написания: Кевин Уилсон

Дополнительная разработка и написание: Марселло Фигера, Патрик Капейра, Джим Пинто, Ри Созсби, Роб Во, Дэйв Уильямс.

Базируется на игровой системе созданной Дэйвом Уильямсом и Джоном Виком

Художник по обложке: Уильям О'Коннор

Цвета: Тереза Нильсен

Дизайн графики: Крис Дорнанс и Стив Хоу

Художники по рисункам в книге: Джим Каллахан, Крис Дорнанс, Пол «Проф» Херберт, Томас Джианни, Скотт Джеймс, Патрик Кочакджи, Равен Мимура, Майкл Филлиппи, Рамон Перез, Тим Петерсен, Р.Е. Снайдер.

Карта Тэйи: Крейг Зипс

Боевые карты: Эрик Вобел

Диаграмма и дизайн «Грифона»: Кевин Сэнберн

Редакторы: Д.Дж.Триндл, Дженис Селлерс, Скотт Гирин, Джим Пинто и Роб Во.

Разработка линейки: Роб Во

Плэйтестеры:

Дон Барретт, Данкан Барроу, Митч Бертельсон, Александр Блэк, Брайан Богель, Роб Боувз, Брент Бартлайн, Билл Бирн, Джим Каллахан, Ник Карезма, Эрик Девлин, Си.Дж. Данниган, Рон Эденс, Девин Форест, Джеймс Форест, Ленни Фрейботт, Барни Джеймс, Майк Джеймс, Доминик Джонсон, Марк Джонсон, Лиза Ле, Майк Лидер, Чан Лин, Дэвид Марговский, Дэвид Мэй, Джон МакЛафлин, Дэвид Молинер, Сэм Ортиз, Стефан Рилл, Ивэн Чакманн, Джефф Сморри, Пол Томсен, Омар Топет, Дэвид Траск, Роберт Вердолива

Слово переводчика

О переводе стоит сказать несколько слов.

Этот перевод делался не с целью как-то ущемить АЕГ, ее права и доходы. Для среднего жителя России, в особенности ее провинции, цены на книги выпущенные в Америке слишком велики или даже неподъемны. Да и английского этот средний житель, как правило, не знает. В общем – покупать не будут все равно. Так уж повелось, что Россия – страна «вареза», а оригиналы по карману немногим. Так что «варез» будет ходить все равно, а русско- или англоязычный – неважно.

Впрочем, если у вас водятся деньги, а игра вам понравилась – советую купить оригинал и этим поддержать АЕГ и этим, возможно, приблизить выпуск чего-то нового и интересного.

Я благодарен АЕГ в целом и авторам игры в частности, за чудесно сделанные книги и надеюсь, что они поймут причины создания этого перевода в случае, если когда-нибудь о нем узнают. И надеюсь, что те, кто будет использовать этот перевод, поддержат мою благодарность авторам и будут благодарны мне, взявшемуся все это переводить.

Данный перевод является некоммерческим и я против всякого его использования в коммерческих целях, а так же его перепечатки и переделки, в любых целях, целиком или по частям, кем бы то ни было. Пусть остается таким, какой есть. Если же у кого-то и возникли такие мысли - проконтролировать я не могу, судиться даже если бы мог и имел право, то не стал бы, но – очень прошу... Читайте, печатайте, пользуйтесь – но для себя.

Возможно, что многие поднимут вопрос о неточностях и будут не согласны с тем, как я перевел некоторые вещи. Этот перевод у меня не первый, и я знаю, что всегда находятся те, кто про любую вещь могут сказать: «Я сделал бы лучше». Сделайте. Но не критикуйте. Я постарался сделать перевод по возможности благозвучным и удобочитаемым для русского человека, сохраняя при этом точность. Если вы привыкли переводить какие-то термины по-другому – ради бога. Переводите и дальше. Я здесь не причем.

Отшельник. 2006 г.

Авалон, Кастилия, Айхен, Инисмор, Горные Марки, Монтень, Уссура, Водачче, Вендель, Вестенманнавентъяр, Рыцари Розы и Креста, Невидимая Коллегия, Ватиканская Церковь Пророков, Общество Исследователей, ди Кройсриттер, Эль Ваго и т.д. связанные торговые марки (с) и ТМ 1999-2000, Альдерак Энтертейнмент Групп, Инк. Все права защищены.

Оглавление

Авторы и слово переводчика	5
Оглавление	6
Азы и основы	10
Часть первая	11
Что такое «7-е море»?	13
Что такое ролевые игры?	14
Пэйя	15
Герой	16
Драма	17
Конец	23
Пэйя	26
Часть вторая	27
История	29
Современные события	33
Нации	34
Культура Пэйи	46
Нации: Цветные вставки	48
Придворная жизнь Пэйи	63
Честь	64
Наука	65
Пираты и каперы	67
Тайные общества	76
Ватцинская церковь пророков	80
Сирнетские руины Пэйи	86
Чудовища Пэйи	89
Герой	94
Часть третья	95
Введение	96
Концепция героя	97
Шесть шагов	100
Шаг 1: Волшебство	100
Шаг 2: Фехтование	100
Шаг 3: Характеристики	104
Шаг 4: Преимущества	105
Шаг 5: Умения	106
Шаг 6: Заключительные штрихи	110
Школы фехтования	117
Список преимуществ	124
Список умений	131
Список возможного прошлого	149
Список разновидностей тайны	152
Слабости	153
Добродетели	155
Имущество и цены	159
Образцы персонажей	161

Драма	169
Часть четвертая	170
Введение	172
Время	172
Кидание кубиков	173
Характеристики	173
Умения	174
Кубики драмы	176
Успешность бросков	176
Бой	177
Опыт	183
Система острого ума	184
Сохдание кораблей	186
Волшебство	193
Игрок	217
Часть пятая	218
Введение для новых игроков	220
Введение для опытных игроков	226
Послесловие	231



The background of the page is a faded, historical-style map. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right quadrant and another in the lower left quadrant. The map includes various geographical features like coastlines and small islands, though they are not clearly defined. A thick black rectangular border frames the central text area.

Азы и основы

Однажды...

...в разрываемом штормом море два корабля сцепились в смертельной схватке. Один из них нес цвета Торгового Принца Водачке, а над другим реял черный флаг с ухмыляющимся малиновым черепом. Пираты быстро забросили абордажные крючья и подтянули корабли друг к другу. Абордажные партии повисли на снастях, готовясь к абордажу, моряки Водачке обнажили мечи и шпаги, готовясь к тому, чтобы отбросить тех, кто бросится на борт их судна. А тем времен в глубине корабля Водачке два человека готовились к тому, чтобы избежать неизбежного...

Часть Первая

Бернардо

Он упал на дерево нижней палубы, сильно ударившись головой об ящик. Он с трудом сдерживал проклятия все то время, которое понадобилось ему на то, чтобы привести свою малиновую мантию в порядок. Затем его глаза сфокусировались на человеке, аходившимся перед ним. Человек этот был затянут в черную кожу с головы до пят. Сейчас он ожесточенно перерывал открытые ящики, бормоча что-то себе под нос на своем родном наречии. Бернардо не требовалось говорить на языке водачке для того, чтобы понять, что он был неосторожен с собственными проклятиями. Водачке повернулся лишь на секунду, переходя на родной для Бернардо кастильский: «Ты что, ждешь, что тебя бог спасет? Они вот-вот спустятся сюда!». Бернардо встал, поправил мантию и произнес: «Ты болван, Вилланова. У нас был шанс на спасение, но ты и твои амбиции...». Водачке резко повернулся на пятках, в его руке мгновенно очутилась сабля. Она уперлась в горло священника: «Не испытывай мое терпение, поп. Твой бог не спустится в трюм этого корабля». Священник посмотрел на сталь, упирающуюся ему в горло, затем – на сталь в глазах Виллановы: «Угрозы мне не помогут найти тебе свой приз...». Вилланова заколебался, затем убрал клинок и прорычал: «Ты прав...как обычно». Затем он повернулся к полуоткрытому ящику и продолжил свой поиск.

Бернардо отвернулся от водачке и заглянул в одну из коробок, которую Вилланова уже успел обыскать. Услышав крики умирающих на палубе людей, он прикрыл глаза. Затем он посмотрел на Вилланову через плечо...и вынул маленький, перевязанный сверток из складок мантии. Затем он осторожно положил его под один из разворощенных тюков хлопка. Он знал, что это опасная игра, но правила изменились тогда, когда рядом с их кораблем взвился черно-малиновый пиратский флаг. Он окрикнул водачке: «Вилланова! Он здесь!»

В мгновение ока водачке развернулся и оказался перед ним: «Где? Здесь?». Вилланова поднял разворощенный тюк и заглянул под него: «Как я мог его пропустить? Как...?!». Он развернулся и тяжело посмотрел на священника: «Я не мог пропустить его, не так ли, Бернардо?» Священник сделал шаг назад и начал оправдываться: «Он был там! Я нашел его! Ты бы все еще искал его, если бы не я...»

Корабль резко качнуло вправо. Вилланова упал, сверток выскользнул из его руки. Бернардо прыгнул через водачке, пытаясь схватить пакет, но Вилланова оказался быстрее. Священник был пойман за ногу и рухнул на пол. Его спина хрустнула при ударе. Вилланова встал на колено около священника, держа свой приз в руке, и произнес: «У меня нет времени на то, чтобы убить тебя, Бернардо...но я найду это время» На лице водачке проступила злая усмешка и Бернардо сделал глубокий вдох, сознавая то, что он может стать для него последним.

О'Коннелл

С боевым криком своих предков он влетел на корабль Водачке. Его босые ноги приземлились на дерево палубы. Ножи, зажатые в зубах, мгновенно очутились в его руках, а в его глазах вспыхнуло дикое пламя. Он заорал «Сюда, водачкийские собаки. Сегодня все вы будете спать с Морской Старухой». Трое моряков обнажили мечи и бросились на него. Уворачиваясь, О'Коннелл пропустил саблю над собой и в присяде вспорол одному из них ногу. Затем пират прыгнул и на лету всадил левый нож в живот второму. Прыжок закончился, когда его голова встретилась с черепом третьего водачке. После удара голова пирата на мгновение закружилась, но потом все вернулось на свои места. Он посмотрел на шатающегося, контуженого водачке и произнес: «Да, вино вызывает размягчение головы. Хлебайте лучше виски». Спинай он почувствовал чье-то приближение и обернулся. Но это был всего лишь боцман, боцман с его корабля. Его физиономия была измазана кровью водачке. Боцман оглушительно заорал: «С дороги, иниш!!!» О'Коннелл с улыбкой поклонился: «Прошу прощения». Здоровяк прошел мимо, а О'Коннелл кинулся в вспыхнувшую неподалеку схватку. Моментом или двумя позже он оказался на лестнице, уводящей его в трюм, прочь от крови на палубе. В конце лестницы оказался длинный коридор, заполненный бочонками с водой. Его привычные «морские» ноги устойчиво держали равновесие и позволяли ему быстро идти по залитому водой дну качающегося корабля.

Пробираясь по черной глубокой воде он расслышал впереди два голоса. Один был голосом водачке. Второй, по-видимому, кастильским. Он добрался до тяжелой двери в конце коридора, поднял засов и налег плечом на толстое дерево. Дверь открылась неожиданно легко, и он повалился лицом в вонючую тухлую воду. Подняв голову, он увидел двух человек, одного над другим, и блеск обнаженной

стали. Одного из них он узнал, второй был ему не знаком: «Сеньор Вилланова, я полагаю?» - спросил он, поднимаясь из воды. Водачче посмотрел на него, затем на священника, лежащего на полу и вскочил на ноги, подхватив какой-то маленький сверток. Вилланова произнес что то на языке водачче, но О'Коннел только отрицательно потряс головой и произнес «Извини... Я пытался учить язык, но у него вкус как у макарон. А я ненавижу макароны...» О'Коннел не знал, понял ли его водачче. Однако он увидел, что черноволосый человек двинулся на него. Инисморцу было не привыкать к бою на корабле. Ножи скользнули в его руки. Сталь клинка водачче вспыхнула в слабом свете лампы, освещавшей трюм. Но прежде чем Вилланова нанес удар, ножи в руках О'Конелла начали свой дикий танец.

Хелена

Она стояла на юте «Никогда не сдающегося» и куталась в толстый плащ, защищающий ее от ледяного ветра. Она стояла рядом с капитаном и смотрела на бойню, разыгравшуюся на палубе водаччийского судна. Высокий капитан оглядывал битву на палубе в подзорную трубу и радостно ухмылялся. Хелена же слышала крики умирающих и содрогалась. Пират заметил это: «Похоже, что у тебя довольно сильный желудок». Она ответила на родном для капитана авалонском, но с заметным вендельским акцентом: «Да. Но эта бойня...» «Абсолютно необходима» - прервал ее капитан, и добавил: «Водачче не сдаются». Женщина отвернулась от картины побоища: «По крайней мере, я получу то, что принадлежит мне». Капитан ответил, убирая подзорную трубу в футляр: «Да, таков уговор. Мой экипаж получит золото, а ты...то, что хочешь» Она завернулась в плащ посильнее и подумала: «Да, таково наше соглашение, Моллиган. Но мы должны увидеть, сдержишь ли ты свое слово».

Внезапно, что-то швырнуло ее вперед, затем она услышала взрыв и ее спину обдало жаром. Она упала лицом на палубу и почувствовала вкус крови. Придя в себя, она поднялась на ноги и прошлась языком вдоль зубов, проверяя, все ли они на месте. Она увидела капитана, размахивающего над головой кортиком в холодном морском воздухе. Его одежда тлела, а перед ним поднимались языки пламени, охватившего другой корабль. Она не слышала его криков. Она не слышала ничего, кроме звона в ушах. Хелена попыталась собраться с мыслями, но почувствовала, как из под ее ног уходит начавшая крениться палуба. Она попыталась встать вновь, но упала. Она предприняла еще одну попытку встать, но уже держалась за ограждение. Встав, она увидела, что корма корабля водачче охвачена адским пламенем, а сам он медленно уходит в воду. Крики капитана, наконец, пробились через звон в ушах: «Назад, парни. Это корыто вот-вот пойдет ко дну и если мы не расцепимся с ним побыстрее, мы пойдем ко дну вместе с ним!»

Хелена вцепилась в капитана левой рукой и правой указала на тонущий корабль:

- Нет! Мы не можем уйти! Вилланова на нем, вместе с моим ...

- У нас нет выбора. Мы сцеплены с ним. И если мы не оторвемся, сегодня на ужин вместо вина у нас будет морская вода

Она встряхнула головой, выбивая из нее последние остатки возникшей в ней каши, и оттолкнула капитана. Оу было запротестовал, но она вытащила из под плаща пистолет. Он замолчал. Кровь из рассеченного лба заливала ей глаза – но она повернулась к кораблю и выстрелила в снасти. Капитан увидел как заряженная в пистолет «кошка» повисла на снастях. Она подергала кошку, убеждаясь в том, что она висит прочно. Затем повернулась к капитану и сказала: «Пожелай мне удачи». Сказав это Хелена. влезла на ограждение. Капитан попробовал остановить ее: «Знаешь...тот корабль уйдет под воду быстрее, чем я скажу «Безумный Джек» Она кивнула и ответила: «Тогда займись выпивкой перед тем, как это сказать». Затем она схватилась за леер кошки и полетела на охваченный пламенем тонущий корабль.



Что такое 7-е море?

Это мир авантюры и волшебства, пиратства и приключений, дипломатии и интриг, археологии и исследований. Это мир мушкетеров, буканьеров и каперов, древнего колдовства и потерянных цивилизаций, тайн, что таятся в тенях и чудовищ, скрытых от взгляда простого смертного.

В общем, разнообразие велико, поэтому познакомимся с ним шаг за шагом.

Авантюры и волшебство

Это мир, где отряды мушкетеров охраняют жизнь дворян, храня честь, правдивость и верность. Это мир острог клинка и острого ума, мир в котором граненая реторта может быть столь же опасной, сколь опасна острая шпага.

Это мир, в котором знать контролирует самую мощную из сил – волшебство. Темные силы магии, полученные предками, пульсируют в сердцах многих дворян. Кто-то из них способен контролировать погоду. Кто-то может принимать форму животного. Кое-кто способен разрывать ткань реальности, а еще кое-кто способен играть с силами самой Судьбы.

Острие стального клинка сплетено с призрачной субстанцией волшебства. Это ваш первый шаг в мир «7-го моря»

Пиратство и авантюризм

Воды «7-го моря» населены грабителями всех мастей. Пиратов «7-го моря» объединяет общая цель – Свобода. Свобода от тирании волшебников и королей. Свобода от оков Церкви Пророков. Свобода от жадных землевладельцев и ростовщиков. Пираты ведут свои корабли туда, куда захотят, берут то, что пожелают и живут свободной жизнью, жизнью неизвестной и недоступной для всех прочих обитателей Тэи.

С приходом Церкви в упадок дела пиратов пошли гораздо лучше. Короли и королевы начали нанимать этих дьявольски отчаянных авантюристов для того, чтобы они исследовали новые, неизвестные воды и возвращались с добычей. Однако даже этим авантюристам не следует расслабляться. Если они сделают это хотя бы на мгновение, их ждет столкновение с кораблем под черным флагом.

Дипломатия и интриги

В мире «7-го моря» королевства находятся на грани того, чтобы стать настоящими странами. В сердцах мужчин и женщин зреет волна национализма, а в мир потихоньку вступает новый тип конфликта – тайная война. При дворах королей и королев облаченные в кружева и шелк дипломаты в напудренных париках пытаются разрешать межнациональные вопросы. Однако, в случае, если возникают проблемы, которые неразрешимы средствами дипломатии, под всей этой роскошью в дело вступает холодная сталь дуэльных клинков.

В мире так же появился новый вид шпионажа. Мужчины и женщины, хитрые и обученные различным хитростям, ведут опасную жизнь, полную иллюзий и уловок, добывая тайны врагов и полагаясь лишь на свою красоту, хитрость и ум... Они готовы на все во имя своей страны и ее короны.

Археология и исследования

За пределами королевств Тэи лежат руины древней цивилизации, сгинувшей многие века назад. Огромные, но давно затерянные города странной нечеловеческой расы сирнетов тысячи лет скрывались под пылью и волнами. Никто не знает, какие древние сокровища могут храниться в этих городах. Но по крайней мере известно, что многих из них никогда не видел глаз и не касалась рука человека...

Мужчин и женщин, зовущих себя «археологами» берут на службу короли и королевы всей Тэи. Берут для того, чтобы они искали и выкапывали эти сокровища и доставляли их в руки знати. Да, они рискуют в наполненных опасностями древних руинах. Однако эти люди стали очень популярны при дворах знати. Кроме того, они стали самыми популярными героями романтических произведений всего света. Их превозносят, как героев. Эти люди надеются раскрыть секреты сирнетов в надежде, что они станут ключом к тайнам человека и тайне его происхождения, а, возможно, и к секретам самой вселенной.

Заключение

Все то, что было здесь коротко изложено, составляет мир «7-го моря».

Этот мир весьма похож на наш, однако, в то же самое время, не идентичен ему. Тэя это целый новый мир, который можно исследовать.

Ну как, вы готовы?

Что такое ролевые игры?

Ролевые игры – это особый и уникальный вид игр. Ролевые игры довольно похожи на игры в полицейских и грабителей, однако, они обладают более сложными правилами. Игроки, собирающиеся для того, чтобы поиграть в «7-е море», по-сути занимаются тем, что рассказывают истории о приключениях группы персонажей в мире Тэйи. В процессе они используют их коллективный талант для того чтобы сделать эти истории живыми.

Хотя число игроков может варьироваться, их оптимальное количество – шесть, включая игрока, называемого Мастером, который играет роль судьи и управляет ходом истории.

Игроки

Каждый игрок садится, берет копию этой книги и создает образ своего Героя. Многие игроки любят создавать Героев с прошлым, умениями, мировоззрением и способностями, сильно отличающимися от них самих. И очень часто Герои делают такие вещи, которые сам игрок никогда бы не сделал.

Мастер

Мастер играет очень важную роль. Каждый игрок создает только своего персонажа, в то время как мастер создает всех людей, все места и все вещи с которыми персонажам предстоит встретиться. Он создает сюжеты и все ситуации, в которых оказываются персонажи. Он импровизирует, если игроки окажутся слишком умными и не укладываются в его изначальные замыслы.

По сути, мастер играет роль всех пяти чувств персонажей. Он описывает все то, с чем они встречаются, все – от дрожащих губ избалованной принцессы, жалующейся на свалившиеся на нее тяготы жизни, до подвывающего хохота заманившего персонажей в ловушку злодея, и даже - до отвратительного скрипа блока, опускающего персонажей в какую-то жидкость, в которой их хотят перед съедением вымочить людоеды.

Мы написали для мастера другую, отдельную книгу, содержащую подсказки, идеи, и грязные трюки, облегчающие его работу. Чтение этой книги игроком является по сути дела жульничаньем. Она содержит массу секретов, касающихся Тэйи, а вы ведь не хотите терять удовольствие от их самостоятельного обнаружения?

Правила

Мастер является отчасти автором, отчасти актером-импровизатором, отчасти – судьей. При любом споре относительно правил мастеру принадлежит последнее слово – и решение.

В «7-м море» используются 10-гранные кубики (которые можно купить в большинстве хобби-магазинов Америки и Запада). Кубики используются для того, чтобы определить степень успешности большинства действий, предпринимаемых персонажем. При возникновении необходимости в действии, результат которого неоднозначен, мастер просит игроков кинуть несколько кубиков, посчитать результат и сообщить ему. Выброшенная сумма определяет было ли действие успешным или нет.

Кто выигрывает?

Лучшим свойством ролевых игр является то, что выигрывают все. С другой стороны, конечно, все могут и проиграть. Ролевые игры похожи на написание книг. Когда игроки дружно работают, они могут создать прекрасную замысловатую историю, наполненную приключениями, драматическими ситуациями и очарованием. Игроки должны быть терпеливы и работать вместе, позволяя друг другу быть в центре внимания.

С другой стороны мастер должен быть честным с игроками и дать каждому из них шанс проявить себя в истории. И помнить, что даже одного чрезмерно эгоистичного игрока может хватить на то, чтобы разрушить игру и испортить вечер всем ее участникам.

Как использовать изложенные в этой главе основы?

Первые страницы этой книги посвящены обзору «7-го моря» и покажут вам некоторые основные правила. Иными словами, если вы прочтете эти страницы, вы будете готовы играть в эту игру. Остальная часть книги содержит более подробную информацию о мире и правилах.

Глава «Тэйя» познакомит вас с миром более подробно. В главе «Герой» объясняется то, как создать персонажа самостоятельно. Глава «Драма» обучит вас использованию игровой системы для того, чтобы ваш герой мог совершать все те героические вещи, о которых вы читали и которые вы видели в фильмах. И, наконец, глава «Игрок» даст вам несколько подсказок и советов о том, как описать своего героя настолько точно и полно, насколько это возможно

Тэ́йя

Тэ́йя – это континент, на котором происходят все события «7-го моря». Континент очень похож на Европу XVII века. Континент разделен между рядом наций-государств, имеющих довольно много культурных и исторических параллелей с европейскими нациями Земли. Тэ́йя не является сестрой Европы. Скорее она является чем-то типа ее дальней родственницы. Благодаря этому Тэ́йя довольно хорошо знакома всем нам, а понимание ее истории и культуры становится существенно проще. Однако между Тэ́йей и Европой имеется немало различий.

Волшебство

Волшебство – вполне реальная сила на Тэ́йе. Почти каждая знатная семья несет в крови, струящейся по венам, этот темный дар, хотя две нации – Кастилия и Айзен, являются исключением из этого правила. Волшебство могущественно и опасно, за каждый его тип человек платит уникальную и немалую цену. Силами волшебства способны управлять далеко не все, далеко не каждый может даже совершить попытку. Но при умелом использовании волшебство способно менять судьбы целых наций.

Ватиканская церковь

Основная религиозная структура Тэ́йи – Церковь Пророков, известная так же как Ватиканская Церковь. Она содержит множество элементов, похожих на европейский католицизм, но в целом имеет несколько важных философских различий.

Оставив в стороне слегка отличающуюся иконографию можно сказать, что основным отличием является то, что Церковь видит науку как средство постижения мира, созданного Творцом, и поощряет распространение знания через школы и университеты. Благодаря усилиям Церкви жители Тэ́йи совершили несколько технологических прорывов, которые на Земле случились лишь несколькими веками позже.

Однако, к сожалению, Церковь имеет так же и темную сторону. Только что окончилась долгая, тридцатилетняя «Война Креста» - борьба между традиционной Ватиканской верой и новым религиозно-реформистским течением, называемым Протестантизмом. Война захватила почти все нации континента и превратила некогда великую страну Айзен в руины. Кроме того, в пределах Церкви набрала силу зловещая Инквизиция. И эта сила вполне может стать причиной волны террора. И только время покажет, суждено ли этому случиться.

Седьмое море

Тэ́йю омывают шесть морей. Мифическое «седьмое море» считается чем-то большим, чем те рассказы моряков, которыми пугают юнг в их первом плавании. Говорят, что когда корабль входит в седьмое море, звезды начинают двигаться по небу в обратном направлении, солнце и луна стоят на небосводе одновременно, а из-под волн доносятся странные крики. И хотя ученые, пока что обсуждают возможность существования седьмого моря, только теоретически, рассказов про него слишком много, чтобы просто игнорировать их.

Наследие Сирнетов

Следы цивилизации, куда более древней, нежели человеческая, разбросаны по всей Тэ́йе. Некоторые из них погребены под землей, другие сохранились, но лежат на далекой цепочке островов где-то на западе. Раса, которая построила то, что ныне превратилось в руины, известна как *сирнеты*, но кем они были, как выглядели – все это остается загадкой и по сей день. Однако совершенно ясно, что людьми они не были. Хотя происхождение руин во многом загадочно, хранящиеся в них сокровища манят многих отважных мужчин и женщин. Странные артефакты и удивительные изобретения извлекаются из глубин, создавая вокруг себя очень много вопросов...и еще большее количество денег.

Нации

Нации, существующие на Тэ́йе в настоящем, представляют собой весь цивилизованный мир. Всего их семь, а более подробная информация по ним может быть найдена в главе «Тэ́йя» обеих основных книг. Здесь они описаны кратко:

Авалон: Зеленая и зачарованная земля. Представляет собой союз трех королевств, недавно появившийся на горизонте тэ́йянской политики.

Кастилия: Штаб-квартира ватиканской церкви. Эта плодородная земля недавно пала под натиском армий Монтеня, обрушившихся на нее с севера.

Айзен: Некогда гордая страна, пытающаяся восстановиться после разрушительной Войны Креста.

Монтень: Одна из самых могущественных стран Тэ́йи, мировой лидер в культуре и искусстве. Его народ задыхается под пятой Императора.

Уссура: Пустынная и дикая страна, люди которой до сих пор живут тем же укладом, что и их предки много веков назад.

Вендель и Вестенманнавенъяр: Сообщество островов, разделенных между гильдиями, пытающимися взять под контроль всю экономику Тэйи, и кровожадными варварами, отказывающимися расстаться с прошлым.

Водачче: Бывшая колыбель цивилизации, разделенная между семью торговыми принцами, чьи изощренные интриги достигают любого, даже самого далекого уголка Тэйи.

Известны еще две нации-государства – Империя Полумесяца и земля Катай, но они изолированы от остальной Тэйи сочетанием культурных отличий и физических преград. Другие континенты могут существовать где-то далеко за западными океанами, но не один житель Тэйи пока не нашел дороги к ним.

Тайные общества

Нации – не единственные силы, влияющие на судьбу Тэйи. Существует немало тайных организаций, не связанных с конкретными странами или религиозными течениями. Они влияют на политику и при этом зачастую остаются незримыми даже для глаз самых опытных ученых и изощренных политиков. Более подробную информацию о них можно найти в главе «Тэйя». Здесь же приводятся только их краткие описания:

Общество исследователей: один из самых известных «Джентльменских клубов» на Тэе. Многонациональная организация, занимающаяся исследованием прошлого Тэйи и изучением ее географии.

Невидимая коллегия: Тайное общество ученых, занимающихся защитой научного прогресса от огня инквизиции.

Рыцари Розы и Креста: древний рыцарский орден, целью которого является несение правосудия несправедным и защита тех, кто не может защитить себя.

Ди Крузриттер: Группа святых Ватичинских Рыцарей, стертых с лица земли несколько веков назад коварным и амбициозным правителем.

Лос Вагос: Тайные рыцари, ведомые таинственным человеком в маске. Они защищают землю Кастилии от внешних и внутренних врагов

Риласциаре: Более известные как Свободомыслящие, Риласциаре следуют идеалам свободной воли и самоопределения. Но - несколько неортодоксальными методами.

Дочери Софии: объединение женщин Водачче, пытающихся добиться равенства и политической власти тайными способами.

Герой

Введение

В «7-м море» существует великое множество Героев. Герой, которого вы выберете, может иметь любое количество умений, качеств и уникальных особенностей. Вы можете взять одного из готовых для игры персонажей, находящихся в конце главы «Герой», или, если хотите, создать собственного Героя. Правила, изложенные ниже, обеспечат вас кратким обзором статистик, описывающих всех персонажей.

Карточка персонажа

Слова и цифры в карточке персонажа напоминают вам о сильных и слабых сторонах вашего персонажа. Герой может быть сильнее, умнее, быстрее других. Однако ваш Герой всегда будет представлять собой уникальный набор сильных и слабых сторон, достоинств и недостатков. Карточка позволяет вам отслеживать всю эту информацию.

Характеристики (Traits)

Каждый герой имеет пять характеристик: «Мощь» (*Brawn*), «Мастерство» (*Finesse*), «Стойкость» (*Resolve*), «Разум» (*Wits*) и «Характер» (*Panache*). Для того, чтобы отразить способности героя связанные с этими областями, каждой из них присваивается число или, иначе, ранг. Все характеристики героя лежат в пределах от 1 до 5, хотя возможно существование характеристик с рангом равным 0 и рангом 6 и более. Чем выше ранг, тем сильнее персонаж в направлении, описываемом данной характеристикой.

Мощь отражает силу и выносливость персонажа.

Мастерство отражает координацию движений персонажа и его подвижность.

Стойкость измеряет силу воли персонажа.

Разум показывает то, насколько быстро герой может думать, особенно в критических ситуациях.

Характер это то «нечто особенное», то что выделяет Героя из толпы.

Умения (Skills) и навыки (Knacks)

Умения отражают набор тех умений, которые персонаж получил за свою жизнь. Если характеристики определяют то, что Герой может, то умения отражают то, что он умеет. Схожие и одинаковые наборы умений встречаются гораздо реже, чем равные характеристики. Причина этого в том, что все мы все выносим различный опыт – даже из схожих ситуаций.

При приобретении умения герой приобретает широкий спектр навыков. В конце концов, обучение фехтованию включает не только обучение тому, как колоть противника. Ученик учится колоть, парировать, наносить ответные удары и получает некоторый спектр знаний о стилях фехтования, фехтовальщиках и истории фехтования.

Этим «малые умения» называются навыками. В отличие от характеристик умения не имеют ранга. Ранг имеют только навыки. Смысл этого в том, что персонажи, возможно даже учившиеся у одного учителя, могли лучше освоить различные уроки, например – потому, что один из предметов давался им лучше, чем другой. В результате эти персонажи могли закончить обучение с совершенно разными результатами.

Пример: Два персонажа обученные одним мастером могут иметь один набор умений, но совершенно разный набор навыков:

Умение	Джейсон, исполнитель	Ричард, исполнитель
	Исполнитель	Исполнитель
Актер	3	1
Танец	2	3
Оратор	1	2
Пение	3	3

Раны

Схватки и прочие активные действия являются очень важной частью авантюрного жанра. И если были обнажены шпаги, кто-то всегда получит удар. Ваш Герой может получить несколько ран до того, как окажется «**без сознания**» и станет уязвимым для злодеев и прочих отбросов общества. Более подробно «раны» освещены в разделе «**Драма**»

Драма

Цель этого раздела – показать то, как использовать игровую систему «7-го моря». Все правила обсуждаются более подробно в разделе «**Драма**», здесь же приводится только их обзор и важная информация.

Кубики

В «7-м море» используется исключительно десятигранный кубик, на котором выбрасываются цифры от 1 до 10. Вы можете найти их везде, где торгуют ролевыми играми. Кубики помогают мастеру и игрокам разрешать конфликтные ситуации и приносят элемент удачи и случайности в игру.

После того, как мастер попросит игрока сделать **бросок (check)**, игрок берет некоторое количество кубиков, бросает их и считает сумму. Из-за того, что игроки всегда хотят выбросить больше в «7-м море» всегда более выгодно бросать большее число кубиков, нежели меньшее.

Пример: Брошено 3 кубика, выпало 3, 8 и 8. Суммарный бросок 19.

В дальнейшем тексте вы увидите, что наиболее важны два слова: «**Бросить**» и «**Сохранить**». Если вам говорят бросить 5 кубиков, вы бросаете 5 кубиков и складываете их результаты. Однако если вам говорят бросить 5 кубиков и сохранить 3 из них, вы должны выбрать любые 3 и сложить результаты, выпавшие только на этих кубиках.

Пример: Мастер говорит «брось 5, сохрани 3». Игрок бросает 5 кубиков, выбирает 3 из них и складывает числа на них выпавшие, не добавляя те числа, которые выпали на двух оставшихся кубиках.

И, наконец, если на кубике выпало 10 (на некоторых кубиках обозначается как «0»), кубик «**взрывается**». Взорвавшийся кубик перебрасывается еще раз, результат, выпавший на нем, добавляется к тому, что выпало в первый раз. Если вновь выпадает 10, броски продолжаются до тех пор, пока на кубике не выпадет что-то иное, нежели 10-ка. Не важно сколько раз взрывается одиночный кубик. При сохранении кубиков он по-прежнему считается одним кубиком.

Пример: Игрок кидает 3 кубика, на одном из них выпало 10, на остальных 3 и 6. Кубик с 10-кой взрывается, выпадает 5. Сумма равна $(10+5)+3+6 = 24$. Если бы при взрыве кубика вновь выпало 10, а только потом 5, результат был бы равен 34.

Действия

Если ваш Герой пытается совершить что-то, он выполняет **действие**. Герой может выполнять только одно действие в один момент времени. Сложность выполнения некоторых действий может превышать сложность выполнения других. Поэтому мастер определяет **Сложность действия (СД)** для каждого из них. Элементарные или простые действия имеют очень невысокую сложность (5 – 10), сложность более тяжелых и комплексных действий может достигать довольно больших величин (25 – 30). Средняя сложность равна 15.

Два броска

В «7-м море» существует 2 вида бросков, **простой (simple roll)** и **встречный (contested roll)**.

Простой бросок используется, когда Герой действует сам по себе, а проверке подвергаются только его собственные способности.

Встречный бросок используется тогда, когда Герой активно противодействует действиям другого персонажа, или в случае если кто-то противодействует ему.

Простой бросок

Простой бросок делается так:

- Шаг 1: Игрок заявляет действие. Мастер определяет, какая характеристика подходит для выполнения этого действия, и сложность этого действия.
- Шаг 2: Игрок бросает количество кубиков равное этой характеристике, и суммирует то, что выпало на них.
- Шаг 3: Сумма, выпавшая на кубиках, сравнивается со сложностью. Если сумма больше или равна сложности – действие успешно, если меньше – действие неуспешно.

Простой бросок используется для определения результатов действия, базирующихся исключительно на способностях героя.

Примеры: Хватит ли у героя сил, чтобы поднять и бросить стол? Хватит ли ему мастерства, чтобы вскрыть замок.

Оба примера хорошо иллюстрируют применение простого броска.

Мастер определяет подходящую характеристику и сложность броска («мощь» для того, чтобы поднять стол, «мастерство» для того, чтобы вскрыть замок). Игрок кидает количество кубиков равное характеристике. Результат сравнивается с определенной мастером сложностью. Если бросок выше или равен сложности – действие успешно. Если он меньше сложности – действие неуспешно.

Мастер имеет таблицу, в которой приведены относительные сложности выполнения разных задач. Карточка уровней сложностей дает вам возможность оценить то, какими примерно могут быть уровни сложности действий для вашего Героя.

Уровни сложностей

5	Заурядная задача
10	Легкая задача
15	Задача средней сложности
20	Сложная задача
25	Очень сложная задача
30	Героизм!
35	Никто и никогда не делал этого раньше
40	Никто и никогда этого не повторит

Встречный бросок

Встречный бросок несколько отличается от простого броска. Герой делает встречный бросок тогда, когда его умения взаимодействуют с умениями и способностями других персонажей. Мастер говорит игроку сделать бросок с характеристики, который делается так же, как при простом броске, но – с несколькими отличиями:

- Сложность встречного броска равна характеристике, противодействующей броску, умноженной на 5
- Действующий и противодействующий персонажи делают броски. Успех определяется этими бросками

При встречном броске возможны три варианта результатов

- Если только один из участников сделал успешный бросок против сложности равной характеристике, умноженной на 5, он преуспел, а его противник – нет.
- Если оба выкинули сложность, побеждает тот, кто выбросил большее число.
- Если не преуспел никто, действие продолжается до тех пор, пока один или оба участника не сделают успешного броска.

Что изменилось по сравнению С «Легендой Пяти Колец»

Игроки знакомые с ролевой игрой «Легенда Пяти Колец», выпущенной так же АЕГ, уже знакомы с системой, используемой в «7-м море». Однако система «7-го моря» несколько отличается. И если вы принадлежите к тем, кто знаком с «легендой», мы просим вас ознакомиться с этими отличиями.

Подъемы: максимальное количество подъемов не ограничено какими-либо характеристиками.

Свободные подъемы: свободный подъем теперь просто добавляет к броску 5, а не делает бросок более успешным.

Кубики Драмы: Хотя Кубики Драмы и напоминают Очки Пустоты, не существует никаких ограничений на то, сколько кубиков можно тратить во время броска. Кроме того, их можно тратить после броска. Хотя оставшиеся Кубики Драмы так же превращаются после конца Главы в Очки Опыта.

Недостатки: В «7-м море» нет недостатков.

Характеристики и навыки: Вместо Колец, включавших по 2 характеристики каждое, в «7-м море» используются 5 независимых характеристик. Умения имеют своего рода «подумения», называемые навыками. Вместо броска «Кольцо + Умение» используется бросок «Характеристика + Навык».

Раны: Получение повреждений «7-м море» сильно отличается от получения повреждений в «Л5К». Хотя, по сути, система поединков один-на-один почти не изменилась. Она просто стала более детальной и поощряющей стиль боя, связанный с полетами на люстрах и снастях корабля. Более подробно эти правила изложены в разделе «Бой» в главе «Драма»

Битвы: Система массовых боев так же несколько изменилась. Теперь она фокусируется на способностях Героя и его способности влиять на битву. Спросите мастера о деталях.

АЕГ является авторизованным пользователем L5R и «Legend of Five Rings», являющихся торговыми знаками ФРПГ, дочерней компании «wizards at the coast». Все права защищены.

Пример: Дон и Джефф делают встречный бросок с «мощи». «Мощь» Дона 3, «Мощь» Джеффа 4. Сложность для Дона равна 20 («Мощь» Джеффа $4 \times 5 = 20$), а для Джеффа – 15 («Мощь» Дона $3 \times 5 = 15$). В результате Джефф кидает 4 кубика, а Дон 3. Если только один из них выбросит сложность, он преуспеет. Если выбросят оба, выигрывает тот, кто выбросил больше. Если не один из них не выкинет сложности в следующее действие, бросок будет повторен.

Характеристика + Навык

В общем, когда вы делаете бросок для того, чтобы увидеть было ли действие успешным или нет, мы записываем число кубиков, которые вы кидаете как «А+Б», где А – характеристика, а Б – навык. Например, если вы пытаетесь подстрелить из мушкета летящую птицу, мастер говорит вам кинуть Мастерство + Атака (огнестрельное оружие) для того, чтобы получить результат. Каждый раз, когда делается бросок с характеристики и навыка, бросается количество кубиков равное сумме рангов характеристики и навыка. Однако после **каждого** такого броска сохраняется количество кубиков, равное характеристике

Подъем сложности (Raises)

После назначения мастером сложности, игрок может решить, что сложность слишком мала. Игрок может добровольно и самостоятельно **поднять** сложность. Повышение производится ступенями, по 5 очков каждая. Подъем сложности повышает впечатление, производимое успехом, или усиливает его эффект. Подъемы позволяют Героям выполнять действия более быстро, более стильно или более эффективно. Прицельный выстрел (удар противника по кисти руки, стрельба в ногу противника и т.д.) является примером того, для чего игрок может использовать подъемы. Мастер должен уведомить вас о том, сколько подъемов требуется для данного прицельного выстрела – или любой другой конкретной задачи

По мере чтения этой книги вы найдете больше информации о подъемах. А пока просто запомните, что каждый подъем повышает сложность на 5, однако повышает при этом и эффективность успеха.

В ряде случаев Герой может получить «**свободный подъем**», по сути – это возможность увеличивать все броски, связанные с использованием этого подъема на 5.

Раунды и фазы

В моменты, когда Герои вступают в бой, время замедляется, давая каждому возможность выполнить действие. Базовой единицей времени в

«7-м море» является **раунд**. Раунд делится на 10 фаз, каждая по времени из которых равна 1/10 раунда. Запомните это.

Раунд начинается с фазы 1, затем наступает фаза 2 и так далее до 10-й. В конце 10-й раунд заканчивается и наступает новый раунд.

Кубики действия и инициатива

В начале боевого раунда вы получаете некоторое количество **Кубиков Действия** равное «Характеру» героя. Кубики Действия, в отличие от обычных кубиков, **не взрываются**. Целями включения в игру Кубиков Действия являются следующие два момента.

- 1) Числа, выпавшие на кубиках, указывают на то, в какие фазы этого раунда персонаж будет действовать.
- 2) Сумма выпавших чисел составляет **полную инициативу** персонажа на этот раунд

Пример: Герой, имеющий «Характер» 4 получает 4 кубика действия, которые бросает в начале раунда. На кубиках выпадает 1, 3, 4 и 10, что означает, что герой будет действовать в 1, 3, 4 и 10 фазах боя. Сложив все эти числа, игрок рассчитывает полную инициативу своего Героя, которая равна $1+3+4+10 = 18$.

В пределах фазы первым действует персонаж, который имеет большую полную инициативу, затем действует персонаж со второй по величине полной инициативой и так далее. Совершая действие, игрок «тратит» кубик действия, уменьшая свою полную инициативу на его значение. Важно отмечать изменения полной инициативы в начале каждой фазы.

Атакующие и защитные навыки

Любой персонаж, не важно, Герой или Злодей, атакующий другого персонажа, называется **«Атакующим»**. Персонаж, который атакован, называется **«Защищающимся»**

Для того, чтобы попасть по защищающемуся атакующий должен выбросить сложность попадания, равную $5 + (\text{Оборонительный навык} \times 5)$

Оборонительные навыки приводятся в рамке.

Персонаж не может использовать навык «полета на предмете» во время прыжка, или «прыжок» во время парирования. При прыжке он должен использовать оборонительный навык «прыжки»

<i>Оборонительный навык</i>	<i>Когда используется</i>
Работа ног	Когда угодно , если нет ситуации, в которой должен использоваться другой навык.
Парирование (оружие)	Может быть использован, если у героя в руках то оружие, которое указано в навыке.
Равновесие	Должен быть использован при бое на нестабильной поверхности, такой как палуба корабля, осыпающийся гравий или движущаяся повозка.
Полет на предмете	Должен быть использован при полете на снастях, канделябрах и т.д. Всегда заменяет «Работу Ног»
Прыжки	Должен быть использован при прыжках. Всегда заменяет «Работу Ног»

Мощность атаки

Любое оружие имеет параметр **«мощность атаки»**, которое указывает, насколько тяжелое ранение наносит успешное попадание.

Все оружие описывается одним и тем же способом. Оружие дает вам некоторое количество кубиков, которые добавляются к вашей «мощи» и определяет то количество кубиков, которые вы должны сохранить при успешной атаке. Так, фехтовальные клинки наносят «2, сохранить 2» (или 2с2) ранений. Это значит, что при атаке вы бросаете «мощь» + 2 кубика и сохраняете 2 кубика из всех брошенных.

Если ваше оружие является оружием ближнего боя (например - шпага или нож), к мощности атаки добавляется ваша «мощь», если ваше оружие является дистанционным (пистолет, мушкет, лук или арбалет) – мощь не добавляется.

Дистанционное оружие так же имеет такие параметры, как дальность и бонусы и штрафы к точности на различных дистанциях. Например, пистолет на малой дальности имеет штрафы -10. Это означает, что вы должны вычесть 10 из результата броска тогда, когда делаете бросок на попадание по другому персонажу.

Ранения

Удар шпагой или попадание пули, выпущенной из мушкета, однозначно нанесет вашему персонажу рану. После того как вашего персонажа ранили, вы должны определить, была ли нанесена серьезная рана (**драматическое ранение**), или удар причинил только царапину или порез (**поверхностное ранение**)

Для этого следует сделать бросок с «мощи» против сложности равной количеству ранений, полученных персонажем в результате попадания. Если бросок завален, персонаж получает **драматическое ранение**, если он успешен, ничего не происходит, но полученные повреждения остаются с ним в виде поверхностной раны. Поверхностные раны накапливаются. Это означает то, что персонаж, получивший 10 очков поверхностных ран в начале раунда и еще 15 в конце, в целом получил 25 очков поверхностных ран за раунд. За каждые 20 очков, на которые завален бросок на драматическое ранение,

Таблица оружия

Оружие	Мощность	Дальность	Малая дальность	Большая дальность	Перезарядка
Лук	2с2	150 м	-5	-10	1 действие
Арбалет	3с3	100 м	-5	-10	6 действий
Фехтовальный клинок *	2с2	---	---	---	---
Тяжелое оружие **	3с2	---	---	---	---
Нож	1с2	---	---	---	---
Мушкет	5с3	80 м	-10	-15	30 действий
Панцерхэнд	0с2	---	---	---	---
Пистолет	4с3	30 м	-10	-15	20 действий

* К фехтовальным клинкам относятся рапиры, шпаги, кортики, ятаганы, сабли и другое подобное оружие.

** К тяжелому оружию относятся алебарды, двуручные мечи, топоры и другое подобное оружие

персонаж получает дополнительное драматическое ранение. Огнестрельное оружие более опасно, поэтому при броске против последствия попадания из огнестрельного оружия, персонаж получает дополнительное драматическое ранение не за 20, а за 10 очков завала.

В конце каждого боя поверхностные ранения можно просто стереть, но о драматических ранениях персонажа придется позаботиться.

Пример: Героя ранили дважды за раунд. Первое попадание нанесло рану в десять очков. Персонаж имеет «мощь», равную 3, поэтому он бросает и сохраняет 3 кубика для того, чтобы определить последствия ранения. Он выбрасывает 15 против сложности 10. Он записывает 10 очков поверхностных ранений в карточку. Это послужит ему напоминанием о том, сколько очков поверхностных ран он получил за этот бой. В конце раунда он получает еще 10 очков поверхностных ран. После этого удара у него набралось 20 таких очков (10 от первого попадания и 10 от второго). Он делает новый бросок, уже против сложности 20, и выбрасывает 15. После этого он стирает все поверхностные раны, которые получил к этому моменту, и записывает себе в карточку драматическое ранение.

Драматические ранения

Как только ваш Герой получил драматическую рану, вы можете стереть все очки поверхностных ран, которые накопились к этому моменту. Но не радуйтесь. Теперь вам придется иметь дело с последствиями.

Во-первых, после того как количество драматических ран, полученных вашим персонажем достигнет уровня его «стойкости» (то есть если «стойкость» Героя равна 3 и он получил 3 драматические раны), кубики которые вы бросаете, за исключением Кубиков Драмы, перестают взрываться. Как только персонаж получит количество драматических ран, равное его удвоенной «стойкости», он - небоеспособен, и вы уже не способны влиять на ход боя. Возможно, ваш персонаж очнется в темнице или привязанным к стулу... в случае если его никто не добьет.

Ранение ПМ

Персонажи игроков несколько отличаются от **персонажей мастера (ПМ)** – персонажей которых контролирует мастер. В конце концов, персонажи игроков – Герои. Конечно, встречаются и Герои-ПМ, но их немного, и навряд ли их будет больше чем персонажей. Герои настолько выделяются из всего мира, что даже раны оказывают на них иное воздействие, чем на всех остальных жителей всего мира.

В «7-м море» существует 3 типа ПМ – Злодеи (**Villains**), Помощники (**henchmens**) и Приспешники (**brutes**). И каждый из этих типов имеет свой способ учета и получения ран.

Злодеи

Злодеи, по сути, являются аналогами Героев. Они имеют те же способности, что и Герои и те же потенциальные возможности для того, чтобы делать зло, какими обладают Герои для того, чтобы делать добро.

Злодеи получают ранения тем же способом, что и Герои. При получении ран они делают броски на определение степени ранения, используя свою «мощь». Если они преуспевают – последствий нет. Если заваливают – злодей получает драматическую рану. Если Злодей получает количество драматических ран равное его удвоенной «стойкости» - он теряет сознание

Помощники

Помощники являются лейтенантами и помощниками героев и злодеев. Они более живучи, чем Приспешники, но – не настолько, насколько живучи Герои и Злодеи. В целом Помощники находятся на грани того, чтобы стать Героями. Для того, чтобы вчерашний помощник стал еще одним героем – или злодеем может оказаться достаточно легкого толчка.

Помощники получают раны так же как Герои и Злодеи, но для того, чтобы вывести помощника из боя достаточно, чтобы он получил количество драматических ран равное его «стойкости». Мастеру решать, убила ли последняя рана Помощника или нет, но если Помощник получит еще одну рану после того, как потерял сознание – он мертв.

Приспешники

Приспешники (название которых вернее было бы перевести как скоты или быдло, не относясь к этой категории честные слуги героев), в большинстве случаев относятся к отбросам общества. По большей части это безымянные громилы, которых злодеи нанимают дюжинами и которые дюжинами ложатся после того, как в бой вступает герой. Группы прислужников, обычно по 6 человек, называется «отрядом прислужников».

Обычная сложность попадания по приспешнику равна 10. После каждого удачного удара Героя, нанесенного по приспешнику, приспешник теряет сознание. Это все. Никаких бросков на ранение, никаких бросков на серьезность ранения. Ничего. Приспешник вышел из боя. Выжил или нет данный конкретный приспешник решать мастеру, но каждый приспешник, который получил хотя бы одну рану после того как потерял сознание, умирает.

Зачастую Герой может разбросать угрожающий ему отряд приспешников с минимальными усилиями. Если Герой схватился с отрядом приспешников он может атаковать более чем одного в течении одного действия. Для того, чтобы атаковать одного дополнительного приспешника необходимо сделать 1 подъем. Иными словами, если герой столкнулся с 4 приспешниками, ему потребуется 3 подъема для того, чтобы атаковать их всех одновременно.

Пример: Родригес атакует четверых приспешников. Он хочет разбросать их за 1 действие. Атакуя, он говорит мастеру, что хочет атаковать всех их сразу. Всего их четверо и мастер говорит, что на это потребуется 3 подъема. Сложность такой атаки составляет $10 + (5 \times 3) = 25$. Родригес делает успешный бросок, и все приспешники выходят из боя после стремительной серии выпадов шпаги Родригеса.

Кубики драмы

Каждый Герой начинает игру с запасом Кубиков Драмы, равным его рангу его низшей характеристики. Эти кубики отражают способности Героя к тому, чтобы анализировать окружающий мир и намерения оппонентов, а так же выполнять действия выходящие за пределы возможностей нормального человека (так называемые героические действия)

Использование Кубика Драмы может привести к одному из эффектов:

Первый из них добавляет 1 сохраненный кубик к **любому одному действию**. Кубик **может** быть использован **после** того, как сделан бросок, но **должен** быть сделан до того, как мастер опишет последствия действия. Кубики Драмы не могут быть использованы после действия, которое было успешным. Другими словами вы не можете добавлять кубики драмы на **броски определяющие последствия**. Вы можете их использовать только для повышения вероятности вашего успеха.

Второе использование позволяет раненому герою немедленно выйти из бессознательного состояния. Однако, независимо от текущей фазы, герой тратит весь остаток раунда на то, чтобы прийти в себя, и не способен выполнять в это время никаких действий. Сложность попадания по герою в таком состоянии – 5. И не думайте, что то, что вы встали и пошли, не означает того, что следующее попадание не станет для вас последним.

Существуют и другие способы использования кубиков драмы. Но они могут подождать до тех пор, пока вы не узнаете больше о правилах.

Получение дополнительных кубиков драмы.

Кубики Драмы получают за хороший отыгрыш. Если ваш герой отпускает какую-нибудь меткую насмешку в сторону Злодея посреди смертельно опасной дуэли - вы получаете кубик драмы. Если ваш Герой перед тем как выпрыгнуть в окно, задерживается для того, чтобы поцеловать на прощание прекрасную принцессу – вы получаете кубик драмы. В целом, каждый раз, когда вы тратите действие на что-либо, что придает игре дополнительный аромат – вы получаете кубик драмы.

Конец?

Нет. Это только начало.

Это только намек, на то, что ждет вас в Книге Игрока. В этой книге содержится много информации о нациях, тайных обществах, о том, какова современная Тэйя, о том, каким славным и зачастую трагическим было прошлое этого мира. Дополнительные правила рассказывают систему глубже. Они включают правилас, связанные с дполнительными навыками, колдовскими наследиями, школами фехтования и боевой механикой, которая позволяет вашему герою соверать совершенно невероятные вещи.

Ролевая игра «7-е море» - всего лишь первый шаг на Тэйю. АЕГ выпускает массу материалов по «7-му морю», включая новеллы, игры с миниатюрами и карточные игры.

«7-е море» не просто игра, это новый мир.

Присоединяйтесь к нам в его исследовании!





Тэя

Часть Вторая

Арчибальд

Письмо на его поясе было написано изящным тонким почерком, а запах духов исходящий от него был достаточно интересным для того, чтобы привлечь его внимание. Очень много женщин не знало того, как правильно надуть письмо. Женщина, написавшая это письмо, явно это знала. И да – он выбрал эти слова очень тщательно.

Дом находился в самом дорогом районе города. Он показал это письмо – пропуск, написанное ей для него, стражнику у входа в район. Высокий и массивный тип, размерами плеч несколько напоминавший гору, что-то сердито проворчал ему – но Арчибальд был пропущен. Но пропустили его только после того, как Арчибальд сдвинул руку так, чтобы свет восходящего солнца заставил вспыхнуть золоченый эфес его шпаги и драгоценный камень на броши, прикрепленной к лацкану. После этого страж уже не ворчал.

Он долго поднимался на холм – к ее дому. По пути он остановился для того, чтобы восстановить дыхание. Клиент не должен был видеть того, что он выдохся. После отдыха он продолжил свой путь и, наконец, нашел нужный дом.

Его встретили зелень травы и мощные стены. Вся трава была посажена в несколько кругов. Арчибальд подумал: «Кастильцы и их круги...Надеюсь, что она говорит на авалонском». Он прошел через сад, вспоминая, какими восхитительными показались ему кастильские дома, когда он впервые вошел в один из них. Однако за три года даже рай начнет казаться банальным.

Он не ожидал того, что ему придется смотреть на слугу, открывшего ему дверь снизу вверх. Но ему пришлось сделать это. В открытой двери появилось черноволосое чудовище. Арчибальд снял шляпу и собрал все свое хладнокровие. «Хозяйка этого дома находится у себя?» - спросил он на лучшем кастильском, который мог выдать. Гигант посмотрел на него сверху вниз, медленно кивнул и позволил ему войти. Войдя, он почувствовал запах той же парфюмерии, которой пахло посланное ему письмо. Он пробормотал: «Пожалуй, стоит прислушаться к своим инстинктам»

Как только дверь захлопнулась, что-то в задней части его головы закричало. Его шпага немедленно оказалась в руке, и он отразил удар слева парированием-полукругом, приемом, которому научился когда-то у монтеньского мушкетера. Затем, столь же молниеносным движением, сколь молниеносным было это парирование, он ушел от другого клинка и прыгнул вперед. Затем он развернулся на пятках и приготовился встретить ту пару, которая атаковала его. Тот что был слева держал шпагу более неуверенно, правый же, с шрамом над глазом, по-видимому точно знал, что делает. Слабак атаковал вновь, Шрам остался на месте, наблюдая и выжидая. Арчибальд решил вырубить Слабака побыстрее – он не собирался давать Шраму возможности хорошо изучить его манеру биться. Он легко парировал удар Слабака и нанес быстрый ответный удар в глаза. Слабак отдернулся и моргнул – даже самые опытные фехтовальщики вздрагивают, видя сталь, несущуюся им в лицо. За этим последовало два текущих движения, в результате которых в левой руке Арчибальда появилась еще одна шпага, а Слабак без сознания рухнул на пол.

Шрам ухмыльнулся и прорычал: «No mal. No mal para un pero de Avalon». Арчибальд почувствовал, как его челюсти сжимаются, и проговорил: «Я Фехтовальщик, кастилец». Шрам ухмыльнулся, усмешка открыла блеснувший золотой зуб. Он процедил: «Посмотрим» Арчибальд отшвырнул шпагу Слабака и принял стойку. «Это будет последним из того, что ты увидишь»

Кларисса

Она с интересом понаблюдала за тем, как пришедший проткнул Артуро и забрал его шпагу. Родриго однозначно не мог с ним тягаться. Она повернулась налево, подняла колокольчик со стеклянного стола и покачала им. Тихий звук, словно гром, раскатился по тишине комнаты. Оба фехтовальщика остановились и посмотрели на нее. Она посмотрела прямо в глаза Арчибальду. Она любила смотреть в глаза мужчин - в те моменты, когда они видели ее в первый раз. Кларисса не была разочарована.

«Я думаю, что стоит *это* прекратить» - произнесла она. Она произнесла эти слова на родном для Фехтовальщика авалонском и увидела, как его мышцы расслабились, а стойка изменилась. Она вспомнила, как ее отец говорил ей: «*Всегда отмечай детали. Мужчины более говорят телом, нежели языком*». Пробыв в течение десяти лет послом Монтеня в Кастилии, она получила абсолютную уверенность в том, что тело женщины способно заставить мужчину рассказать языком все, что женщина захочет.

Она указала на шпаги: «Уберите эти вещи. Я не хочу побоища в моем доме». Она опустилась на свое мягкое, обитое плюшем кресло и закончила фразу: «Пятна никогда не отмоются»

Фехтовальщик посмотрел на Родриго, затем вновь на нее. В его глазах стояла растерянность. Она сказала «Да. Я не из Кастилии. Я из Монтеня. Но пусть это не нарушает вашего первого впечатления. Поднимитесь и сядьте со мной. Мы попьем чая и побеседуем о том, на что вы потратите все те гильдеры, которыми я собираюсь пополнить ваш кошелек».

Он посмотрел на Родриго и не убирал шпаги до тех пор, пока Родриго не убрал свою. Родриго подошел к ней, поклонился и оставил комнату, закрыв дверь за собой. Она протянула Арчибальду чашку и постаралась скрыть нахлынувшие эмоции, глядя на то, как он опускает свое грязное, немытое тело в ее обитое сатином кресло. Кларисса слышала, что авалонцы ненавидят мыться, но *на самом деле...*

После кратковременного момента тишины она опустилась обратно, в свое кресло, и начала говорить: «Друг мой. Причина нашей встречи очень проста. Ты член Гильдии Фехтовальщиков, а я – клиент.

Твоя гильдия построена на традиции анонимности. А мне как раз нужна анонимность. Есть один человек – ты узнаешь, кто это, очень скоро, – этот человек предал мое сердце, и я желаю, чтобы он почувствовал ту же боль, что причинил мне. По твоим глазам я могу понять, что ты хорошо понимаешь такие вещи, так что нужды объяснять тебе все это нет. Достаточно сказать, что я хочу, чтобы он почувствовал эту боль. Причем не только в момент, когда твоя шпага вспорет его кожу. Я хочу, чтобы он чувствовал эту боль в каждый момент жизни, начиная с этого момента. И я хочу, чтобы его жизнь была долгим, очень долгим парадом страданий. Понимаешь? Уверена, что понимаешь. Итак, вот маленький кошелек с деньгами... Да, вот этот, стоящий на столе рядом с тобой. И если его содержимое тебя устроит, я нанимаю тебя, мой Фехтовальщик, для того, чтобы осуществить это небольшое возмездие. С полной уверенностью, что я останусь полностью анонимной. Хотя мысль о том, что он узнает о том, кто стоит за его страданиями имеет очень приятный аромат. Однако меня в гораздо большей степени удовлетворит то, что все оставшиеся дни своей жизни он будет гадать, кто же из его врагов послужил причиной его нескончаемой агонии». Она сделала паузу: «Принимаешь ли ты это соглашение?»

Фехтовальщик кивнул.

«Хорошо»

Люсия

Кларисса произнесла: «Можешь идти» Фехтовальщик поднялся из кресла, взял плату со стола и приподнял шляпу. Он не сказал ничего – просто повернулся и направился к выходу из комнаты

Как только он вышел, Кларисса повернула голову, и прошептала в стену: «И что ты думаешь на его счет?»

Скрытая в стене дверь отворилась и из тени вышла юная девушка: «Силен. Очень опытный убийца»

«Я говорила не об этом, моя дорогая» - Кларисса вздохнула: «Разве девушек из Водачке не обучают всему, что касается мужчин? Он очень красив! Грубая мужская красота...его руки, его глаза!»

Люсия подошла к окну и посмотрела на мужчину, идущего вниз по улице: «Если моя леди это говорит...»

«Именно это я и сказала», - Кларисса поднялась с кресла, ее платье с шелестом облегло ее стройное тело: «Я хочу, чтобы ты проследила за ним. Последовала за ним. Узнала, куда он направляется». Она вложила небольшой кошелек в руку Люсии: «Я хочу знать, так же и о том, с кем он встречается, что он ест и на что тратит деньги». Взгляд Клариссы упал на девушку: «Не подведи меня, Люсия».

«Я никогда не сделаю этого, мадам», - она сделала быстрый реверанс, а затем вылетела из комнаты, оставляя монтенского дипломата в одиночестве.

Она кинулась за Фехтовальщиком. Ей не нужно было сохранять дистанцию – этот человек не видел ее до сих пор. В конце концов, ни один из Фехтовальщиков не обратит внимания на одетую в черное служанку, отправившуюся за покупками для своей госпожи.

Люсия последовала за ним в город и шла за ним по шумным, оживленным улицам около часа. Он побродил по рынку, купил яблоко в овощном ларьке, пирожное у пекаря, затем - парящийся початок вареной кукурузы у фермера, торговавшего со своей телеги. По пути он помахал нескольким приятелям, ущипнул пару девушек, а затем свернул в ту часть города, которая не посещается приличными девушками – на улицу красных фонарей.

Но Люсия никогда не пропускала ни одного шага.

Она пробиралась между «дженни» в их скандальных платьях без рукавов, прячась, скользила по темным переулкам, пахнувшими убийством, быстро проходила мимо таверн и опускала глаза, заведя мужчин с темными глазами и влажными руками.

Завернув за очередной угол, она наткнулась на человека, который вырос перед ней: «Эй, сеньорита», - сказал он с акцентом, делающим его слова почти непонятными: «Что вы делаете в таком месте?»

«Дон, если вы можете, прошу вас, не подходите ко мне».

Он пожал плечами. Люси услышала за своей спиной шаги другого человека, подходящего к ней сзади. Девушка показала рукой вперед: «У меня есть дело к вон тому человеку».

Громила, заступивший ей дорогу, ухмыльнулся, и она увидела, что за свою жизнь он потерял изрядную часть зубов: «А я думаю, что у тебя есть дело ко мне».

Взгляд Люсии поймал его глаза, и когда она заговорила вновь, ее голос был другим: «Я собираюсь тебе кое-что сказать, и я хочу, чтобы ты выслушал меня очень внимательно...»

Громила, явно развлекаясь, наклонился, чтобы ее выслушать. Она произнесла только одно слово. После этого он резко вскинул голову. Его глаза вспыхнули. Прежде чем что-то еще успело случиться, в его руке появился нож. Затем он произнес человеку за ней нечто такое, что не одна женщина соответствующего происхождения не должна была бы даже слышать. Люсия сделала шаг в сторону. Оба человека нырнули в темный переулок без единого слова. Она не сделала паузы на то, чтобы справиться с жалящей болью. Она знала, что эта боль оставит рубец на ее теле. Влияние на судьбу человека всегда имеет цену. Но вынести эту боль было легче, чем то, что эти двое собирались с ней сделать.

Она оставила их позади, продолжая следовать за Фехтовальщиком и удивляясь, почему ее леди посчитала его чем-то интересным. Она находила его пугающе заурядным.



Приведенный здесь краткий обзор далеко не полон, но он даст вам краткий обзор истории Тэйи – от образования древней великой Империи до нынешних времен. Сокращения АУК и АВ означают «После Года Основания Первого Города» и «После Года Истины» соответственно. Даты с сокращением АУК используются для летоисчисления до прихода первого пророка и основания ватичинской церкви, АВ используются для ведения летоисчисления от этого события.

Подъем Старой Республики (1 АУК – 340 АУК)

Задокumentированная история Тэйи ведет свое летоисчисление от основания Первого Города, называвшегося Нумой и лежавшего в землях, ныне называемых Водачче. В Древнее Время республика, выросшая из Нумы, включала в себя почти все земли, входящие в Тэйю. Республика процветала несколько веков. Она создала золотой век героев, философов и ученых, восхищавших и вдохновлявших их последователей во все последующие эпохи. Древняя Республика управлялась Сенатом состоявшим из выборных членов благородных семей. В тот же период Тэйе возникла первая формальная религия – пантеистическая вера, вдохновляемая видимыми планетами.

Падение Старой Республики, Подъем Империи (700 АУК – 724 АУК)

Однако с течением времени Республика постарела. Правителей и чиновников охватила коррупция. Все это привело к ее гибели и возрождению – но уже в виде Империи. Император Гай Филипп Мэйсер, племянник популярного сенатора, захватил власть, совершив военный переворот. Сенаторы попытались вырвать из его рук власть и обратились к знаниям, полученных из артефактов Сирнетов. Они стали первыми волшебниками. Власть снова перешла в их руки, а Император перестал быть чем-то большим, нежели куклой в их руках. Влияние Империи вновь начало расти, и сенаторы предъявили претензии на плодородные земли, лежащие у границ империи.

Первый пророк (1 АВ – 200 АВ)

Начало «современности» (*Anno Veritas*) наступило с появлением Первого Пророка. Через пятьдесят лет после того, как сенаторы захватили власть над Империей, в здании Сената появился странник. Он заявил, что он посланник бога по имени «Теус». Его речь была направлена против тех, кто получил и использовал волшебство. Он говорил о том, что оно мерзостно в глазах Создателя. Он говорил о том, что двумя величайшими добродетелями, данными человеку, являются его разум и свобода его воли. Эти две вещи, являются двумя дарами творца, которыми не наделены все остальные живые существа, обитающие в Творении. И **долг** человечества – использовать эти дары, а так же поощрять других их использованию и учить их этому..

До появления в сенате Пророк путешествовал по Империи и основал культ. Сенаторы решили, что Пророк представляет собой угрозу для их власти. Почти сразу же после того, как он покинул зал Сената, его объявили преступником и изменником. Согласно записям, изложенным в Книге Пророков, в ночь перед тем, как был подписан указ о его аресте, Пророк сам сдался в руки имперских стражников для свершения над ним наказания. Но перед казнью он предсказал, что за ним проследуют 3 пророка, каждый со своим словом и долгом.

К сожалению для Сенаторов, культ не умер вместе с основателем. Наоборот, с течением лет сила его росла и множилось число его приверженцев. Двумя веками позже Император совершил политический маневр, навсегда изменивший судьбу всего мира. Он объявил, что вера, проповедуемая последователями Пророка – единственная истинная вера и сделал это учение официальной религией Империи. Действие Императора лишило сенаторов власти и им пришлось бежать из метрополии в дальние провинции, прочь от Церкви Пророка.

Восточная и Западная Империи (100 АВ – 300 АВ)

За последовавшие после появления пророка 200 лет Империя выросла до слишком больших размеров. Управлять ею стало практически невозможно. Вскоре она раскололась на 2 независимые части: Восточную и Западную Империи. Обе Империи страдали от набегов варваров, внутренней борьбы за власть и постоянно вели пограничные стычки. Достаточно скоро рухнула вся политическая структура. После

этого на Тэие начались «Темные Века». Потомки изгнанных сенаторов стали полновластными правителями отдаленных земель и начали борьбу между собой в попытках сосредоточить в своих руках максимум власти. Политические границы стали размычатыми, а всю Тэйю охватила череда мелких конфликтов.

Второй Пророк (305 АВ – 306 АВ)

Второй пророк, появление которого было предсказано Первым, пришел с востока, из земель, которые теперь называются Империей Полумесяца. Так же как и его предшественник, он высказывался против волшебства, но слова его говорили не о мире, но об уходе. Он говорил про то, что общество стало слишком развращенным и о том, что истинно верующим необходимо оставить его позади. Он собрал огромную паству и направился в великое паломничество в земли Восточной Империи, оставляя в пройденных им землях небольшое количество последователей, распространявших его слово.



К сожалению, он и большая часть его последователей были убиты в землях Империи Полумесяца. Следствием этого была серия крестовых походов против убийц Пророка Господа. Крестовые походы велись на протяжении многих лет, сражения шли вдоль всей границы Империи Полумесяца. Во время этих походов жители Тэии смогли захватить и некоторое время удерживали большую часть Империи. Однако потом объединенная мощь армий Империи отбросила их назад.

Император Корантин (312 АВ – 376 АВ)

После крестовых походов многие короли пытались объединить Тэйю и создать новую Империю. Величайший из них, Корантин, завоевал большую часть западной Тэии и объединил сотни маленьких королевств под своей властью. Королевство Корантина стало крупнейшим государством Тэии со времен падения Старой Империи. В 312 году он объявил Церковь Пророков официальной религией его Империи, однако за прошедшие три века возникло огромное количество независимых культов Пророков. Вера больше не была единой. Когда это стало ясным, Корантин приказал выработать единое Кредо, создав Ватичинскую Церковь. Домом церкви стало то место, где Первый Пророк произнес свою речь - Нума. Для того, чтобы служить главой Церкви был избран Иерофант. Совет кардиналов, представлявших каждую часть королевства Корантина, получил право избирать Иерофантов. Пост Иерофанта был пожизненным. Это беспрецедентное решение дало Церкви огромную мощь. Даже император не мог принимать решений связанных с верой и духовенством без разрешения.

Империя Корантина была могущественной, однако после его смерти она просуществовала очень недолго. Император разделил свои земли между тремя сыновьями, однако ни один из них не унаследовал политической мудрости своего отца. Империя рухнула и распалась, а мир в очередной раз погрузился в хаос. Единственным признаваемым всеми авторитетом на протяжении последовавших трех веков была Ватичинская Церковь.

Император Шарлеман (600 АВ)

В седьмом веке новый завоеватель вновь смог объединить почти всю Тэйю под своей короной. Его имя было Шарлеман, а его королевство включало в себя все те земли, которые ныне занимают Монтень, Айзен и Водачче. Ватичинская церковь, набравшая к тому времени невероятную политическую мощь и ставшая оплотом науки и центром обучения, объявила его Великим Императором Тэии. Почти все исследования и эксперименты того времени велись церковными учеными.

Однако и Империя Шарлемана после его смерти просуществовала очень недолго. Впрочем, установленные Шарлеманом четкие политические границы, делившие его владения на части, сохранились. Их значение выросло, а в пределах старых провинций Империи Шарлемана появились зародыши нынешних наций Тэии. В первый раз монтеньцы, айзенцы и водачче осознали себя не обитателями конкретных мелких баронств, связанных общим языком, а жителями отдельных крупных государств.

Темные Века продолжались еще три века.. Банды отчаянных налетчиков с Вестенских островов нападали и грабили побережье, сея страх по всему континенту. В X веке человечество впервые столкнулось с ужасной болезнью, названной «Белой Чумой» и унесшей жизни трети населения Тэии. Ее переносчиками были крысы. Но, не смотря на весь ужас того времени, жители Тэии выжили. Они признавали власть Церкви и пытались жить настолько хорошо, насколько это было возможно.



Третий пророк (1000 АВ)

Появление в Кастилии третьего пророка стало, возможно, стало самым ярким и страшным событием за всю историю Ватиканской Церкви. Он изменил тон и голос Церкви. Он говорил не о мире и не об отделении верных. Его слово говорило об огне и крови. Он осуществил политический переворот, отстранил обладавшую даром волшебства знать от власти и заменил ее на тех людей, чья кровь была чистой и не испорченной волшебством. До того момента Кастилия и Империя Полумесяца поддерживали дружественные торговые отношения, серьезно повлиявшие на кастильскую культуру. Страны активно торговали, их кровь и культура в серьезной степени смешались, но третий пророк назвал обитателей Империи Полумесяца неверными и объявил новый крестовый поход против убийц второго пророка.

Поначалу крестовый поход шел хорошо. Жители Империи отступили в глубь пустыни. Крестоносцы объявили огромные полосы пограничных земель собственностью Церкви. Однако контратака сил Империи отбросила крестоносцев назад. За этим последовали 300 лет новых крестовых походов – долгой и кровавой борьбы, то затихавшей, то вспыхивавшей с новой силой.

Вслед за объявлением крестового похода Пророк объявил Кастилию новым центром веры. Это заявление послужило причиной того, что еще большее количество крови обагрило алтари Церкви. Последовала кровавая война между Пророком в Кастилии и Иерофантом в Водачке. «Война Иерофантов» закончилась победой Кастилии. Центр Церкви был перенесен на запад. Однако почти вся реальная политическая сила Церкви осталась сконцентрированной в Водачке. Водачке контролировала большую часть кардиналов, и все еще могла выбирать Иерофантов.

Опираясь на свою власть в Кастилии Третий Пророк реструктурировал Церковь. В результате реформы на первое место среди приоритетов Церкви были вынесены исследования. Третьему пророку принадлежат слова: «Нам нужно понять Врага, эта цель - основная, более важно только постижение Творения». Помимо этого он создал церковный орден, подотчетный только Иерофанту и названный Инквизицией. Основной целью Инквизиции был поиск и уничтожение тех, кто практиковал темное искусство волшебства. Создание такого ордена было прямым вызовом, брошенным Церковью всей знати Тэи, и привело Церковь к противостоянию со всеми нациями Тэи. Однако, несмотря на это, волшебство не практиковалось открыто свыше 500 лет.

Вторжение на Авалон (1028 АВ)

Крошечный остров Авалон долгое время оставался вне политики Тэи и жил под влиянием странной расы, звавшейся Сиды или Ши. Однако в 1028 году монтеньский король послал флот для того, чтобы захватить эти земли, а так же прилежащие к нему Горные Марки и Инисмор. Сиды бежали с Авалона, а вместе с ними ушла и их своеобразная магия. Правителями Авалона стали монтенцы. Они постепенно смешались с местным населением, их культура так же смешалась с местной. В итоге Авалон получил псевдонезависимый статус, однако враждебность между странами осталась. Оккупация разожгла огонь национализма и развила национальное самосознание в обоих народах. Все это начало потихоньку выводить Тэйю из феодализма.

Расцвет и окончание крестовых походов (1100 АВ – 1312 АВ)

В течении нескольких веков Церковь поддерживала святую войну против Империи Полумесяца в попытке распространить свое влияние на восток. Конец этому пришел тогда, когда один из рыцарских орденов, участвовавших в крестовых походах, а именно – Бедные Рыцари Пророка, был объявлен еретиками. Расследование дало доказательства их неопишуемых преступлений, причиной которых оказалась их близость к неверным. Бедные Рыцари были уничтожены, а Церковь объявила границы Империи Полумесяца закрытыми для всех верующих. Только одному из принцев Водачке было позволено торговать с ней. Однако сами крестовые походы умерли вместе с Бедными Рыцарями. Трехсотлетний конфликт, наконец, закончился.

Возрождение (ок. 1300 АВ – до наших дней)

После падения Старой Империи земля Водачке медленно превратилась в федерацию торговых принцев. Близость Водачке к Империи Полумесца, вкупе с религиозностью и приверженностью Ватичинской церкви и науке ее населения, послужила причиной того, что в стране медленно расцвели искусство и культура. Художники и другие творческие люди создали новые способы выражения мыслей и чувств, а в Ватичинских Университетах были созданы многие чудесные изобретения. Вместе с торговыми флотами Принцев Возрождение и новые знания распространились по всей Тэи. Это постепенно вывело Тэйю из долгих лет тьмы. Кроме того, это принесло Водачке огромную экономическую мощь, используемую, правда, в основном в ходе борьбы принцев друг с другом. Водачке стала известна не только как светоч культуры, но и как земля утонченных и смертельно опасных политических игр.

Движение протестантов (1517 АВ – до наших дней)

На протяжении многих веков Церковь удерживала в своих руках прочный контроль над судьбой Тэйи. Однако со временем она начала разлагаться изнутри – так же, как многие из ее светских аналогов. Церковники, пользуясь властью, сосредоточенной в их руках, сурово карали тех, кто отступался от общепринятого кредо. Все это продолжалось до 1517 года – до тех пор, пока айзенский монах Матиас Либер не создал то, что получило название «движение протестантов» или протестантизм. Либер отрицал авторитет церкви, и заявлял, что только сам Господь может решать, что полезно для человеческой души. Все недовольные крайностями и решениями Церкви быстро поддержали движение и, менее чем за 10 лет, официальная Церковь потеряла треть своей паствы. Ответом на это был огонь. До начала XVII века протестантов сжигали на кострах по всей Тэйе. Однако, в начале XVII века, Айзен заявил, что на его территории либеристы будут находиться в безопасности. Постепенно терпимость увеличилась, но трения между протестантами и Ватичинской Церковью продолжаются до сих пор.

Война Креста (1636 АВ – 1666 АВ)

Цена за принятие Айзеном протестантизма была невероятно высока. Император Айзена был очень терпимым человеком и обладал широким умом, но его преемник, Рейфенстал, занявший трон в 1636 году, после его смерти, был фанатичным приверженцем Ватичинской Церкви. И вскоре трения между двумя религиями вылились в открытую войну.

Новый император потребовал, чтобы все протестанты Айзена отринули свою веру и приняли кредо Ватичинской Церкви. Этого не произошло. Вскоре на улицах айзенских городов начались стычки между айзенскими ватичинцами и айзенскими протестантами. Священники обеих сторон объявили священную войну против еретиков и призвали верующих к созданию военных отрядов для того, чтобы уничтожить противников. Вспыхнула кровавая и жестокая гражданская война. Почти каждая нация Тэйи поддержала ту или иную сторону и послала свои войска на помощь той или иной стороне, однако основной груз войны лег на айзенцев. Соседние нации богатели, продавая Айзену оружие и запасы, однако на их территориях никто не страдал от опустошения и зверств, вызванных ожесточенной войной. Война Креста продолжалась 30 лет и закончилась не чьей то победой, а полным истощением обеих сторон. Айзен был сломлен, залит кровью, почти треть его населения погибла – и с этим ничего нельзя было поделать. Соседние нации набросились на страну для того, чтобы разделить то, что осталось.

Война так же подорвала власть Ватичинской Церкви. Тридцать лет кровавой бойни отвратили многих жителей Тэйи от религии. Несколько наций объявило о независимости от Церкви Пророков. Многие верные последователи ватичинской веры приобрели весьма терпимый взгляд на протестантизм. Несмотря на все разрушения вызванные войной, ее уроки не были потеряны для Тэйи. Но это было слабым утешением для выживших айзенцев.

Современные события

Ранее перечисленные события сформировали нынешний облик Тэйи, однако за последний век случилось довольно много событий, оказавших определенное влияние на современные события и отношения. Далее приводятся краткие описания самых недавних, порой трагических, событий.

Подъем Авалона и кастильская Армада

Не так давно Три Королевства Авалона – включая Инисмор и Горные Марки, объединились под властью Королевы Элейн. Произошло это в 1658 году. Отринув все следы монтеньской оккупации, Великая Королева Авалона сделала очень многое для того, чтобы ее маленькое королевство набрало силу. Она объявила религиозную независимость от Ватичинской Церкви и создала новый ранг в социальной структуре Авалона – моряк. С тех пор все члены экипажей Королевского Флота считаются имеющими один социальный ранг – рыцарь-джентльмен. Эти «моряки-джентльмены» практически сразу начали грабить кастильские галеоны, водаччийские торговцы и монтеньские корабли. Элейн публично осудила их действия, однако не секрет, что небольшая часть награбленного поступает в авалонскую казну.

В 1659 король Кастилии принял решение наказать островную нацию за такую дерзость. Он приказал построить огромный флот для того, чтобы выступить против Авалона. Однако на деле все это предприятие

превратилось в полосу ошибок. Авалонские шпионы обнаружили строительство, набеги пиратов нарушали строительство от начала до конца. Человек, поставленный во главе флота, был совершенно не способен им командовать. Когда же Армада, наконец, отправилась в поход, внезапно налетевший шторм пустил на дно треть кораблей. Когда Армада добралась до побережья Авалона, выяснилось, что кастильские корабли слишком велики для действий в мелких прибрежных водах. Небольшие же авалонские корабли прекрасно могли в них действовать. Еще одна треть флота была потоплена огнем авалонских пушек. Затем остатки кастильского флота повернули назад, прочь от авалонского берега и его мелей. Королева Элейн заявила о морской победе над самым крупным и мощным флотом Тэйи. Это событие послужило окончательной причиной того, что Авалон был признан одной из крупных держав Тэйи.

Возвращение белой чумы (1665-1666)

Несколько лет назад белая чума, не виданная со средних веков, вновь подняла свою уродливую голову. Эпидемия охватила Авалон, Кастилию и часть Монтени. Ричард Кейлиан, ученый который в наибольшей степени ответственен за то, что церковь знает об этой болезни, дотошно пронаблюдая и каталогизировал симптомы, а так же сделал предположения о возможных причинах распространения болезни. Он начал формулировать план того, как бороться с болезнью, однако не успел его закончить. Эпидемия закончилась так же быстро, как и началась. С тех пор у ученых было мало возможностей для наблюдения, однако многие доктора и ученые ждут возвращения болезни со смесью ужаса и нетерпения.

Торговая война между Венделем и Водачке (1620 – до наших дней)

Долгое время жителей Вестенманнанвеньяра видели как кровожадных варваров, однако когда Тэйя окончательно вышла из Темных Веков, даже среди его жителей появилось новая тенденция. Каста фермеров переросла в касту торговцев, выработала политическую хватку и оттеснила от власти воинов, подолгу не возвращавшихся домой. Они начали использовать для торговли быстроходные вестенские корабли. Корабли двигались и доставляли грузы очень быстро и торговля с соседними нациями начала набирать ход, принося торговцам богатство и престиж. В течении нескольких десятилетий они установили политический контроль над своей страной и превратили воинов в бесправных обитателей пограничных областей своей страны. Затем изменилось и ее название. Страна стала называться Вендель и начала потихоньку превращаться в могущественную торговую империю. В 1600 году, для контроля над охватившими всю северную Тэйю торговыми операциями страны, была основана Лига Гильдий. De facto Лига стала правителем нации. Война Креста только поспособствовала увеличению влияния Венделя, а после того, как Айзен рухнул, Вендель быстро занял возникший политический вакуум. В течении нескольких следующих десятилетий эта страна стала одной из самых могущественных стран мира.

Водачке, конечно же, не собирались игнорировать эту угрозу. После того, как вендельские деньги – гильдеры, - стали повсеместно распространенной валютой, а вендельские торговцы начали появляться во всех портах Тэйи, Водачке начали тихую торговую войну против своих соперников. Торговые принцы начали поднимать цены, закрывать порты и активно пользоваться своей монополией на торговлю с Империей Полумесяца для того, чтобы снизить вендельское влияние. Исход этого конфликта не ясен до сих пор. К настоящему времени Вендель имеет большее влияние на севере, а Водачке на юге. Однако очевидно, что скоро наступит перелом.

Генерал Монтегю и Монтене-Кастильская война (1666 – по наши дни)

В 1664 король Монтеня нарушил пятисотлетнее молчание и открыто признал то, что он практикует волшебство. Многие из знатных монтенцев последовали его примеру. Это повергло церковь в священную ярость. В 1666 году Великий Инквизитор Вердуго послал армию, состоящую в первую очередь из кастильцев, для того, чтобы атаковать столицу Монтеня. Инквизиция потребовала, чтобы король сдался и предстал перед судом за ересь. Король отказался. Большая часть армии Монтеня была рассеяна по стране, поэтому король бросил в битву все те скромные силы, которые оказались у него под рукой. Они не могли сравниться с кастильцами. Армия была перебита и рассеяна. Для того, чтобы отразить атаку войск Церкви на столицу осталась лишь горстка солдат и личная гвардия короля.

По мере наступления кастильской армии линия командования в монтенской армии рухнула, и во главе ее оказался молодой капрал по имени Монтегю. Он поместил солдат и мушкетеров на стены дворца и приказал им выстроиться перед воротами. Затем он приказал двум лучшим стрелкам занять позиции с фланга и отстреливать всех офицеров, которых они увидят. Когда армия Церкви подошла на дистанцию выстрела, первая линия монтенцев дала залп и отступила назад, за спины второй линии для того, чтобы, перезарядить мушкеты. Затем последовал залп второй линии. Линии начали меняться. Снайперы стреляли в каждого офицера в пределах досягаемости. Перелом в битве наступил очень быстро. Атака кастильцев захлебнулась. Непрерывный огонь монтенцев застал армию Кастилии врасплох. Разбитая армия начала отступать, монтенцы перешли в преследование и не позволили ни одному из солдат Кастилии уйти живым.

После этого дня Монтегю получил звание Великого генерала армии Монтеня, а король объявил себя императором. В возмездие за атаку король *l'Empereur* приказал новому генералу вторгнуться в Кастилию. В настоящий момент армии Великого генерала сражаются в западной части этой благочестивой державы, увеличивая владения Императора и освобождая людей от тирании Ватиканской Церкви.

Смерть Иерофанта

Вскоре после обороны дворца короля Монтеня, получившего название Обороны Монтею, Иерофант Ватичинской Церкви направился в Монтень для того, чтобы предпринять попытку восстановить отношения с *l'Empereur*. Во время поездки он заболел и, через несколько дней умер. Монтеньцы заявили о том, что он скончался от чумы, и сожгли его тело, чтобы предотвратить распространение заразы. Несмотря на то, что все это выглядело донельзя подозрительным, Церковь оказалась неспособной действовать. Смерть Иерофанта повергла Ватичин в хаос.

Согласно традиции новый Иерофант должен был быть выбран единогласным решением совета кардиналов. Однако вот уже два года совет не способен прийти к единогласному решению относительно нового Иерофанта. В течении последних двух лет во главе Церкви не стоит никто.

Отсутствие первосвященника вызвало сильные волнения среди паствы, но еще более важно то, что это развязало руки Инквизиции. Эта организация всегда подчинялась только Иерофанту, а с его смертью не стало никого, кто мог бы сдерживать ее. Главным последствием этих событий стало изменение отношения Церкви к ученым.

Начался этот процесс после того, как авалонский ученый по имени Джереми Кук опубликовал статью осуждающую алхимию, служившую основной метафизической теорией церкви со времен Третьего Пророка. Он предлагал заменить ее на новый метод, базирующийся на его наблюдениях и названный им «эмпирицизм». Статья эта вызвала очень бурную полемику среди современников ученого, привлекая внимание Инквизиции. Церковный суд признал ученого виновным в ереси и приговорил к смерти. С того дня научные исследования под эгидой Церкви практически остановились. Светские ученые продолжают работать, но впервые за долгое время Церковь перестала находиться на острие Тэйянской науки.



В этом разделе находится описание восьми известных наций Тэйи. Более детальная информация включена в «Справочник мастера» и книги наций. Игроки с Героями, происходящими из соответствующих наций, могут попросить у мастера фотокопии соответствующих материалов из «Справочника мастера». Однако мастер имеет право решать, какую часть этой информации может видеть игрок.

Авалон

Далеко к северо-западу от основного материка лежат Зачарованные Острова, Соединенное Королевство Авалон. Три короны, объединенные единой судьбой и единым долгом. Авалон – земля, пропитанная тайной. Те, кто побывал на островах, навсегда запоминают сияющие подобно изумрудам капли росы на траве, хлопково-белые облака, плывущие по кобальтово-синему небу, и высокие и угрожающе-темные леса Авалона.

По словам людей, посетивших Авалон, он очень похож на ожившую сказку про фей. Но если спросить об этом самих авалонцев, они только усмехнутся, подмигнут, и напомнят вам про то, чтобы вы не выходили из дома ночью в одиночку, не взяв с собой железный крест или не положив в карман четырехлистный клевер.

Описание

«Если в Авалоне не идет дождь, подождите немного. Он пойдет»

То, что жители материковой Тэйи обычно называют Авалоном, на самом деле представляет собой три островных королевства: Авалон, Инисмор и Горные Марки. Каждый остров имеет свои собственные особенности, но в целом они почти одинаковы. Сам Авалон не особенно горист. Его поверхность покрывата покатыми холмами, узкими долинами, поросшими вереском торфяниками и болотами. На островах часто идет дождь. Растения, которые там выращивают, получают более чем достаточное количество воды и тепла, поэтому урожаи, как правило, хороши. Утром и вечером Авалон обычно покрыт густым туманом,



который, задерживается на всю ночь. Этот туман столь густ, что даже холодные морские ветры не способны его рассеять.

Политика

Говорящий об Авалоне говорит об его королеве. Это синонимы. После того, как Элейн заняла трон, она получила предложение о браке от короля Кастилии, но отклонила его, сказав: «Я не могу быть замужем за Кастилией, так как уже замужем за Авалоном»

По соглашению, заключенному около 400 лет назад Парламент Лордов «помогает» королеве в вопросах государственной политики. Королева не может издать никаких новых законов без согласия Парламента, однако, сам Парламент так же должен просить ее согласия на принятие законов, предложенных им. Это довольно сложные отношения, но молодая королева Авалона доказала, что она способна иметь дело с лордами, входящими в Парламент.

Инисмор так же представляет собой монархию, но их король резко отличен от королевы Авалона. Сотни баллад рассказывают о приключениях и злоключениях «Безумного Джека О'Баннона», инисморского короля. Говорят, что О'Баннону около тысячи лет и любой, кто взглянет в его древние глаза не рискнет ставить это под сомнение.. «Безумный король О'Баннон» много раз возникал в истории Инисмора. Он всегда появлялся из ниоткуда, так же как и в предыдущий раз, и всегда уходил, опять же, так, как в предыдущий раз. Но перед тем как уйти, О'Баннон всегда говорил: «Я вернусь». Сказав это, он уходил, закинув за спину свою

дорожную суму и надев на ноги свои башмаки, способные преодолеть двадцать лиг за один шаг.

Горные Марки, возможно, наименее организованное из Авалонских королевств. О том, что оно является единым государством, не скажет никто. Клань горцев выбрали одного из своих вождей – Джеймса МакДуффа, для того, чтобы он представлял их как король. МакДуфф очень много дал Маркам, невзирая на то, что его политические противники заявляют, что он придворный шут королевы Элейн. Поддержка, оказанная Джеймсом МакДуффом молодой королеве, помогла ей удержать трон и придать законность своему правлению. Авалон щедро отплатил Маркам за эту помощь.

Население

Несмотря на то, что авалонские народы разделяют морские проливы и предрассудки, население островов гораздо ближе, чем хочет признавать. Несмотря на различия в одежде в их жилах течет одна и та же кровь. Это истина, которую нельзя отрицать. Люди Авалона довольно дружны между собой, отчасти вследствие нелегкой жизни выбранной ими. Хотя по земле Авалона разбросано немало ферм, основным занятием населения является рыбная ловля. Берега Авалона покрывает такое количество рыболовных деревень, что неудивительно, что жители островов называют воды моря «Матерью-океаном». Несмотря на пятисотлетнюю борьбу Ватиканской Церкви с авалонским мировоззрением, вода до сих пор играет огромную роль в культуре и духовности жителей Авалона. Исходная вера авалонцев, возникшая задолго до прихода Церкви, учила глубокому благоговению перед водами. По легенде все ручьи, болота и реки Авалона хранит существо, известное как Озерная Леди. Говорят, что авалонцы и Леди много веков назад принесли священную клятву, которую символически олицетворял кубок, звавшийся Граалем. С тех пор долгом короля Авалона стало поддержание чистоты его вод. После принесения клятвы на берега Авалона легла своеобразная магия. Ее звали «Великими Чарами» и до тех пор, пока воды Авалона были чисты, а обещание выполнялось, Авалону был землей магии и чудес.

Народные предания повествуют о том, что обещание, к сожалению, было нарушено после того, как Монтень вторгся на острова и захватил их. Однако, в момент, когда из тумана вышла Элейн и заявила, что является наследницей того короля, который первым владел Граалем, чаша была в ее руках и послужила доказательством законности ее притязаний. С ее приходом Великие Чары вернулись на Авалон

Заняв трон, королева сделала очень много для того, чтобы к Авалону вернулась его прежняя слава. Она восстановила древний орден рыцарей, когда-то защищавший Верховного Короля. Впервые выйдя в окружении рыцарей в зал совета, она выслушала просьбы и жалобы народа и начала вершить правосудие. Из-за того, что казна страны доставшейся ей была растрачена монтеньскими предшественниками, королева была вынуждена привлечь для защиты берегов Авалона наемные флотилии и собрать ополчение. Однако каперы доказали, что они были хорошим вложением последних денег и заполнили пустые сундуки казны золотом, награбленным у Монтеня и Кастилии.

Инисмор и Марки так же получили немалую выгоду от союза с Авалоном. Оба королевства восстановили свои земли от разрухи и более не живут в страхе перед оккупацией. Однако националистические голоса в советах обоих королей призывают к независимости, пусть даже это послужит причиной большого кровопролития. МакДуфф обычно останавливает националистов тем, что напоминает им про то, насколько легко для Монтеня будет вернуться и раздавить королевства поодиночке. О'Баннон просто рубит им головы или избивает до тех пор, пока они не извинятся – в зависимости от настроения и погоды. Однако ходят слухи, что инисморский король готовит какого-то рода восстание против Элейн. Слухи совершенно другого рода ходят про отношения между МакДуффом и юной и прекрасной королевой.

Распространенные мужские имена: Эйден, Алан, Бран, Дуайер, Эдуард, Финн, Гарольд, Джером, Кейт, Лиам, Люк, Малькольм, Майкл, Морган, Оссиан, Квинн, Ричард, Шоун, Томас, Уолтер.

Распространенные женские имена: Эйлин, Элисон, Бриджит, Кэролайн, Дениз, Элейн, Грейс, Хелен, Джейн, Карен, Лейла, Мэв, Мэри, Памелла, Саббина, Сибил, Тереза, Вероника.

Сиды («Ши»)

«Ужасна и безупречна как гроза» - Леди Кэтрин, описывая королеву сидоа.

Леди Озера – только одна из сидов, древней и могущественной расы, совсем недавно вернувшейся на берега Авалона. По видимому, сиды обитают только на Авалоне, хотя один из вендильских археологов уверял, что между ними и «Матушкой» - невероятным матриархом Уссуры, имеется некоторая связь. Сами авалонцы считают, что сиды – самые древние создания в мире. Монтеньские сказки о феях представляют их как непоседливых крылатых существ маленького роста, танцующих вокруг кругов из мухоморов, но авалонцы знают ши лучше.

Согласно написанной леди Кэтрин «Книге о Добром Народе» сиды делятся на два народа: ясных и сумеречных. Ясные шисчитаются менее недоброжелательными к людям – но только потому, что они менее свирепы. Однако все авалонцы знают, что со всеми сидами, независимо от того, ясные они или сумеречные, шутить не следует. Авалонская культура и этикет пронизаны суевериями, связанными с сидами. Авалонцы никогда не крадут лошадей, опасаясь того, что лошадь может оказаться оборотнем – пукой, никогда не сходят с лесных дорог, так как леса Авалона всегда темны и часто посещаемы сидами и призраками, и всегда носят в левом ботинке монету – дабы уберечь себя от коварства ясных ши и жестокости сумеречных.

Айзен

Народ Айзена всегда был гордым. Нынешние айзенцы гордятся тем, что не имеют иной магии, нежели та, что создана их потом и кровью. Они гордятся тем, что их предки создали империю Ватичинской Церкви для Иерофанта и тем, что их Империя насчитывает сотни лет истории. Они гордятся тем, что их прошлое представляет собой список славных деяний. И учитывая состояние их страны их можно простить за попытки жить в прошлом..

Описание

Айзен находится в центральной Тэе. Долгое время эта страна имела критическое значение для торговли и войн, которые шли на Тэе. Войскам часто требовалось получить разрешение для того, чтобы двигаться по айзенской территории, а торговые



соглашения часто вращались вокруг движения по рекам Айзена с севера на юг. Однако Война Креста опустошила Айзен. Поля превратились в грязь, гарнизоны не на что содержать, а торговые корабли могут уклониться от любых попыток айзенцев собрать с них подать.

Солнце Айзена закатилось еще раз. Нынешний Айзен представляет собой пустынную землю, покрытую снегом и грязью, а путешественникам, отправляющимся путешествовать по этой стране, рекомендуется нанять вооруженную охрану.

Политика

После войны Айзен распался на 7 кёнигрейхов или «королевств». Каждое из них управляется айзенфюрстом, что в переводе означает «железный князь». Каждый из них контролирует запасы *дракенайзена* – металла много более прочного, чем сталь и в два раза более легкого. Этот металл традиционно используется для изготовления особо прочных доспехов и оружия для айзенской знати. Именно эти запасы позволили им удержать власть в руинах страны.

Каждый айзенфюрст управляет своим королевством по-своему. Некоторые, например Фаунер Пёзен поддерживает жесткий контроль над всей торговлей и войсками. Другие, такие как Рейнхард фон Висше позволяет править королевством своим подчиненным. Самый экстремальный образец безразличного отношения - Никлаус Траге, который вообще не собирает налогов и время от времени появляется на политической арене.

Население

Хотя Айзен лежит в руинах, люди его далеко не сломлены. Хотя многие не выдержали ужасов войны, уцелевшие стали только сильнее после перенесенных ими зверств и лишений. Айзенцы имеют больше боевого опыта, нежели жители любой другой страны. Командиры армий большинства других наций Тэйи полагаются в вопросах тактики и стратегии на своих айзенских советников.

Поскольку в Айзене не осталось ничего, что можно было бы продать, айзенцы начали продавать войну. Военные академии Айзена – лучшие на Тэйе. Айзенское происхождение часто оказывается достаточно хорошим поводом для назначения командующим армией. Айзенские наемники легко находят работу солдат, телохранителей или морских пехотинцев, защищающих корабли от пиратов. Многие верные сыновья оставили свою землю для того, чтобы биться в чужой и посылать заработанные деньги домой, семьям.

Еще одной важной вещью, которая пронизывает национальный характер айзенцев, является упрямство. Айзенцы никогда не сдаются. Они могут затаиться для того, чтобы зализать свои раны, но раньше или позже они всегда возвращаются для того, чтобы сражаться вновь.

Распространенные мужские имена: Адриан, Бернард, Дирк, Эрих, Густав, Ханс, Йозеф, Курт, Лоренц, Макс, Оливер, Филипп, Рейнхард, Рольф, Стефан, Волькер, Вензель, Вилли, Ксавьер.

Распространенные женские имена: Барбара, Конни, Корнелия, Диана, Дора, Эльза, Ева, Габриэль, Ингрид, Джессика, Кирстин, Лена, Мона, Нина, Рут, Сигрид, Сильвия, Тина.

Вендель / Вестенманнавенъяр

*«Продажа своей души долго была метафорой.
Вендельцы сделали это стилем своей жизни»*

Некогда страна, ныне называемая Вендель, звалась Вестенманнавенъяр, ее центральный остров, Оддис, именовался «Оддисвульф», а столица, ныне известная как Кирк, была известна как «Киркюбеджарклостер». Но времена меняются. Кое-кто говорит, что Вендель отказался от своего наследия, но то, что он получил, по крайней мере, столь же могущественно. Власть торговых принцев Водачче начала слабеть, и возможно, что причиной этого стало именно появление Вендельской Лиги.

Описание

Территория Венделя представляет собой цепочку из 9 островов. Его столица, Кирк, находится на острове Оддис. Ровная пахотная земля вблизи побережья Оддиса по мере продвижения к его центру быстро становится каменистой и труднопроходимой. Большой, нависающий над островом центральный горный хребет азывается Хьялмаррские Горы. Он занимает свыше половины территории острова и непроходим, поэтому единственная дорога, связывающая города Оддиса, охватывает весь остров кольцом.

В Великих Хьялмаррских Горах когда-то добывался металл, уступающий только айзенской драконьей стали. Из него ковалось лучшее в северной Тэйе оружие. В наши дни из этого металла куют не мечи, копыя и алебарды. Из него чеканят монеты.

Погода в Венделе всегда холодная, однако острова согревают обильные естественные горячие источники. Большая часть городов выросла около этих источников, и многие вендельцы заявляют, что они обладают мистическими качествами. Говорят, что одни из источников исцеляют болезни, другие продляют молодость, а третьи продляют деятельность, которую в приличных книгах не описывают.

Политика

Формально являясь монархией, Вендель уже долгие годы не имеет короля. Он исчез после спора с Лигой по военным вопросам свыше 100 лет назад. После его исчезновения политическая структура Венделя почти развалилась, оставив Лиге полный контроль над военными и любимыми другими вопросами. Она создает, интерпретирует и руководит выполнением всех законов, а ее члены служат послами в соседних государствах.

Структура лиги разделена на 9 «кресел» и 91 «сиденье». Кресла принадлежат восьми Гильдиям, создавшим лигу и айзенцу, унаследовавшего его, после от старого айзенского Императора после его смерти. Сиденья продаются с аукциона любому, кто способен заплатить.

Политическое состояние Венделя в лучшем случае неопределенное. В последний век Вендель объявлял себя нейтральным почти во всех политических и военных вопросах. Только одна вещь не осталась в Венделе нейтральной. Эта вещь – Гильдер.

В самом начале своего существования гильдии создали систему бумажных кредитных расписок – «Гильдеров», которые должны были использоваться вместо денег. Однако Гильдеры оказались более полезны для торговцев, нежели местные металлические деньги – и Лига увидела в этом некую новую возможность. Она выпустила бумажные деньги, базирующиеся на фондах Лиги, и определила их стандартную ценность, неизменность которой гарантируется Лигой. Этот маневр был рискованным, но, по сути, передал всю экономику Тэи в руки вендельцев.

В настоящий момент времени гильдер - самая популярная на Тэи валюта. Его не используют только в трех странах. Эти страны – Уссура, Кастилия и Водачче. Создание гильдера привело к новому обострению торговой войны между Венделем и Водачче. Если Кастилия или Уссура официально признают, что гильдер имеет хождение и ценность на их территории, война будет окончена.

Население

Можно сказать, что вендельцы и вестенманнавеньярцы – две различные нации. В землях вендельцев величайшие ремесленники и торговцы мира создают здания для того, чтобы в них могли жить богатейшие из купцов этого мира. Водачче издавна славиться своими куртизанками, вендельцы славиться своей учтивостью и этикетом настолько же сильно, хотя и с недавних пор.

Посетители страны всегда получают лучшую еду, лучшие напитки и деликатесы всех видов, привезенные в страну не считаясь с расходами. Один купец когда-то сказал: «Есои вы в Венделе - вы окружены комфортом и достатком». Хотя, конечно же, вестенманнавеньярцы могли бы заменить в этой фразе слово «окружены» на слова «задыхаетесь от»

Люди, называющие себя вендельцами, сделали все, что было в их силах, для того, чтобы сделать свою страну более приемлемой для иностранцев. Они создали новую культуру, которая выглядела бы знакомой и дружелюбной для их ближайших соседей. Названия типа Ескйо, Йорнскйолдсвик, Соройя и Торсхйофн были заменены на менее «цветистые». Хотя эта философия не была положительно воспринята вестенманнавеньярскими традиционалистами.

Традиционалисты бежали из вендельских городов в горы и ледяные пустоши. Они цепляются за свои старинные обычаи и так же как их предки, собираются вокруг костров, рассказывают истории о древних героях и войнах, выжигают на своем теле руны, содержащие, по преданию, саму силу мира. Они



смотрят издали на сияние вендельских городов, помня, что их сородичи не забыли свое наследие, а продали его.

Существенный элемент Вестенманнавеньярской религии связан с важностью имен. Вестенманнавеньярцы верят в то, что после смерти человека душа остается жить, но только до тех пор, пока его имя помнят. Именно поэтому вестенманнавеньярцы называли места по имени героев прошлого. Они стремились, чтобы их помнили и их души жили. Переименовав города и острова, вендельцы поставили под угрозу память героев, рискуя отношениями между вестенманнавеньярцами и предками во имя пресвятого гильдера.

Неудивительно, что не так давно вендельские города накрыло облако вестенманнавеньярского национализма. В последние годы пиратство явно стало бичом всех вод около Венделя, а вести об этом начали распространяться. По слухам, многих пиратов поддерживает золото Водачке, но доказать этого не может никто. Перед тем, как королева Элейн заняла трон, в экипажах вестенманнавеньярских кораблей довольно часто попадались инисморцы. Королева Авалона заставила О'Баннона поклясться в том, что его люди не будут поддерживать эту аморальную и антиполитичную активность. Однако, конечно же, обещание О'Баннона и заверения Водачке в непричастности не прекратили вестенманнавеньярских рейдов. На самом деле их количество в последние годы драматически увеличилось, отпугивая торговцев, желающих торговать с Венделем и заставляя Лигу принимать более жесткие меры для решения этой проблемы.

Распространенные мужские имена: Альфгейр, Браги, Брон, Эльдгрим, Галлер, Хаген, Халльбйорн, Храфн, Йон. Кетиль, Магнус, Ольвальд. Рейн, Серк, Сигурд, Сольмунд, Торфин, Транд, Ульф, Велейф

Распространенные женские имена: Асгерд, Асни, Бера, Далла, Гроя, Гудройд, Храфнхильд, Ингибйорг, Йофрид, Кадлин, Льюфа, Оск, Раннвейг, Сеун, Сигрид, Торхильд, Ульфейд, Вигдис, Ингвильд, Ир

Водачке

*«Если меня попросят описать водачке одним словом, я отвечу: «Предатели» -
Адмирал Энрике Ордуно*

Всегда оглядывайся на то, что у тебя за спиной. Лучше – через оба плеча. Никогда не встречай взгляда женщины, если не знаешь, что твой клинок лучше, чем клинок ее мужа. И никогда не поворачивайся к потенциальному врагу спиной – повернуться назад ты можешь уже не успеть. Водачке – это земля, где каждое неосторожно сказанное слово, каждый пристальный взгляд и каждый ошибочный шаг могут стать последними. Это очень опасное место для опрометчивых людей.

Описание

Водачке лежит на южном полуострове Тэйи и цепочке островов, отходящей от него. За исключением нескольких регионов, покрытых низкими горами и центральной части страны, в которой находилась столица Старой Империи, страна по большей части представляет собой болотистую равнину. Вся она находится невысоко над уровнем моря, близко к воде и изрезана маленькими потоками и речушками. Из-за всего этого для материковой Водачке характерна большая нестабильность почвы, на которой нельзя построить ничего более капитального, нежели маленькие деревянные сооружения. В Водачке часто бывают наводнения. Единственные культурные растения, выращиваемые в большом количестве - рис в низинах, и виноград с маслинами на холмах.

Материковая Водачке разделена на территории, контролируемые семью торговыми принцами. Каждый принц так же контролирует один из южных каменистых островов, на которых каждый из принцев владеет великолепным каменным домом. Крутые каменные утесы островов высоко поднимаются из воды. Острова изрезаны большим количеством естественных проливов и каналов. Водачке построили на каждом острове по несколько хитроумно расположенных дамб, поднимающих уровень воды и позволяющих путешествовать через города по каналам.

Архитектура Водачке столь же иерархична, сколь их культура. Внизу, рядом с каналами, живут рабочие. Их скученные, маленькие и ветхие домишки построены прямо у каналов. Буквально на их крышах построены дома торговцев и ремесленников. Над их крышами возвышаются огромные особняки знати. Высочайшее место на острове, безусловно, башня принца, правящего этим островом. Мосты во многих местах пересекают каналы, а высоко над ними, на верхних ярусах, веревочно-деревянные мостовые позволяют представителям высших сословий ходить по делам, даже не касаясь ногами земли

Политика

Когда-то континентальная часть Водачке была центром Старой Империи. По улицам находящегося в ней города Нума ходили сенаторы, сновали торговцы и солдаты. В зданиях раздавалось эхо споров, а библиотеки города были заполнены книгами, включавшими все знания процветающей Республики.

Ныне, спустя много столетий после падения Империи, столица пуста. В ней стоит тишина. Земля, на которой она стоит, принадлежит всем Торговым Принцам, отказавшимся от споров и дебатов ради уверток

и хитростей и оставивших некогда великий город ради своих крохотных королевств, рассеянных по островам к югу от полуострова.

Каждый из принцев контролирует свой аспект экономики страны и свое направление экспорта. Один производит лучшее вино на Тэе, другой хвастается своими ремесленниками. Виченцо Калигари хранит величайшую на континенте коллекцию артефактов Сирнетов. Геспуччи Бернулли контролирует единственный легальный торговый путь в Империю Полумесяца.

Все Торговые Принцы являются дальними родственниками. Если отследить их происхождение достаточно далеко, все они происходят от братьев. Все они жестоко борются за власть, с злобой, которая могла возникнуть только между родственниками. Они не посещают острова друг друга без специального разрешения. Если же дело настолько велико, что требует личной встречи, эта встреча проводится на материке, в зале сената Старой Республики.

Население

Все люди Водачке, от низшего из крестьян до высшего из Принцев, очень эмоциональны. В низших сословиях часто возникают драки, в высших — дуэли. Однако людей Водачке пронизывает глубокое уважение к силе. Рыбак может драться с другими рыбаками каждый день, но он знает, что лучше не раздражать сына Принца. И даже не потому, что дворянин может заколоть за меньшее время, чем потребуется для одного удара сердца. Он просто уважает своего лорда и его семью и гордится их силой. Если же кто-то не согласится с его мнением, рыбак с радостью объяснит, почему его собеседник не прав — с помощью кулаков.

Драки в Водачке — занятие мужчин. Мужчины Водачке хорошо известны своим горячим темпераментом и быстрыми клинками, однако женщины Водачке не менее известны своей холодной расчетливостью. В Водачке, в отличие от других государств Тэи, волшебство передается только по женской линии. *Сорте Стрега*, известные как «ведьмы судьбы» в остальных частях Тэи, играют в опасную игру кошки и мыши с самой судьбой. Они видят и способны дергать за нити судьбы, зачастую помогая своим мужьям в их делах. Корабли Водачке редко попадают в штормы, а пираты предпочитают не связываться с ними, опасаясь столкнуться с проклятием и потерять удачу.

Любовь — один из самых любимых видов времяпровождения мужчин Водачке, хотя их жены предпочитают находиться на уважительном расстоянии от таких вещей. Брак среди знати Водачке целиком построен на политике и экономике. Пары редко встречаются до дня бракосочетания, хотя как только решение о браке принято, мужчине полагается вести ухаживание с дистанции, посредством стихов и изящных подарков. Однако большинство романтических устремлений мужчин Водачке нацелено на профессиональных куртизанок. Эти женщины существуют как отдельное общество, независимо от всех других женщин Водачке. Водачке боятся, того, что образование может нарушить неустойчивое равновесие между мужчинами и ведьмами, поэтому знатные леди не умеют даже читать. В отличие от них куртизанки, как правило, очень хорошо образованы и разбираются в науке и искусстве. Их платья искусно сделаны и хорошо продуманы. Они столь же яркие, сколь просты и черны платья знатных дам. Целые кварталы в городах отведены для проведения карнавалов и шумных празднеств, однако знатные дамы Водачке никогда не появляются в этих кварталах. Притом все эти сборища полностью открыты для мужчин, в равной степени для холостых и женатых. Куртизанки небезосновательно опасаются возможной мести *streга* и носят вычурные декоративные маски для того, чтобы скрыть лица от взгляда ведьм.



Распространенные мужские имена: Альберто, Антонио, Карло, Эрнесто, Фелис, Форутнато, Джанни, Джузеппе, Леон, Марко, Модесто, Петро, Ринальдо, Роландо, Савино, Сиро, Тимео, Тони, Умберто, Вито.

Распространенные женские имена: Алезьо, Ангелина, Кларисса, Кресченца, Елена, Фиора, Иоланда, Лея, Луиза, Миранда, Наталия, Паола, Пенелопа, Рашель, Ребекка, Регина, Сандра, Валерия, Вероника, Виола.

Кастилия

Из всех наций Тэи Кастилия обладает наибольшим количеством культурных и исторических противоречий. Она была основана одной из старейших семей Старой Империи, но является одной из двух наций, в жилах властителей которых не течет колдовской крови. Долгое время Кастилия поддерживала союз с Империей Полумесяца – однако ныне она является центром Ватиканской Церкви. Однако, не смотря на сотни лет завоеваний – как военных, так и всех прочих, сердце Кастилии не изменилось. Страна тесно связана с людьми, которые ее населяют.

Описание

Кастилия находится в юго-западной части Тэи, к югу от Монтеня. Географически страна расположена в крайне выгодном экономическом регионе. Кастилия имеет богатые шахты, плодородную почву и изобилующий рыбой океан. Жители Кастилии никогда не страдали от нехватки запасов или еды. Зима в Кастилии коротка и прохладна, но не холодна, лето – длинное, но умеренно жаркое. Неумелое хозяйствование в средние века несколько снизило урожаи, но знания, которыми обладала Церковь, изменило все это. По факту организаторские усилия Церкви превратили Кастилию в экономическую сверхдержаву.

Политика

Трон Кастилии принадлежит семье Сандовал, сама же страна поделена на округа, известные как

rancheros. Глава знатной семьи, ее *дон*, управляет своим ранчеро от лица короля, собирает налоги и вершит правосудие. С одобрения и санкции Церкви ранчерос были разделены между семьями так, чтобы быть равными. Каждый из донов ответственен за размещение и содержание равной части королевской армии. Не так давно король Кастилии скончался, оставив трон своему четырнадцатилетнему сыну. Юноша, получивший от одного из известных придворных поэтов прозвище «Добрый Король Сандовал» удерживает трон и целостность страны вот уже два года, – гораздо дольше, чем предсказывали злые языки.

Хотя король Кастилии номинально является абсолютным правителем своей страны, не секрет, что его советники, в число которых входит немало представителей Церкви, способны в серьезной степени влиять на его решения. Кое-кто имеет в голове изменнические планы против Доброго Короля, однако три попытки его убить провалились – правда, по большей части, в результате усилий таинственной фигуры, известной как *Эль Ваго*. Этот бродяга в маске доказал, что он более чем достойный противник для тех, кто строит планы против кастильской короны. Однако его усилия все еще могут оказаться напрасными.

Наибольшая проблема Кастилии связана с отношениями с северным соседом. Отбросив силы Церкви от границ Монтеня генерал Монтею начал наступление на саму Кастилию.



Вторгшаяся монтеньская армия оккупировала почти четверть страны. Силы Монтею прорвались через оборону Кастилии и захватили ключевые торговые и стратегические позиции. Однако, после того как Монтею разделил свои силы и отправил часть своей армии в поход на Уссуру, натиск Монтеня сильно ослаб и обе армии практически встали, не будучи способными наступать. Этот стратегический ход кастильцы не способны расшифровать до сих пор

Население

Кастильцев легко описать как людей холодных и сдержанных, однако так же легко увидеть причину недоверия кастильцев ко всем иностранцам. За свою историю Кастилия пережила множество вторжений, всегда долгих и кровавых. Кастильцы легко приняли учение Третьего Пророка, так как объединение кастильской силы и авторитета Ватичинской Церкви дало им уверенность в том, что иностранцы никогда не смогут овладеть их страной. К сожалению, недавнее вторжение Монтеня заронило в души многих кастильцев сомнения в искренности и влиянии Церкви.

Кастильцы практичны. В силу этого они увидели выгоду интеграции Церкви в свою культуру. Кастилия – единственная страна, которая имеет водопроводы в каждом городе. Кастилия имеет бесплатное школьное образование. Вода в Кастилии всегда чиста, а поля более плодородны, чем где бы то ни было. Любая, даже самая маленькая деревня в Кастилии имеет церковь, обеспечена лекарствами, имеет маленькую библиотеку и учителя, обученного наукам и медицине. Иными словами – Кастильцы самый образованный народ на Тэе.

Однако кастильцы не только практичны. Для них характерна большая страстность натуры. Они любят музыку, танцы и очень преданы своей *la familia* – своей семье. Центром *la familia* является мать, породившая на свет своих детей. Кастильцы очень сильно почитают своих матерей и материнство в целом. Традиционные кастильские танцы очень страстны, хотя кое-кто говорит, что они развратны. Музыка Кастилии очень искренна и быстра. Церковное влияние на традиционную кастильскую музыку породило то, что некоторые называют «страстью к точности» – звучание, которое кастильская гитара превосходно передает.

Недавнее вторжение Монтеня постепенно разрушает страну. Экономика разваливается, многие знатные люди лишились владений, у ее границ, подобно стервятникам, появились силы других стран. Добрый Король Сандовал пытается удержать свое королевство целым и независимым, но время, когда линия обороны Кастилии дрогнет, по-видимому, не за горами. И тогда вся остальная Тэя обрушится на Кастилию – для того, чтобы делить добычу.

Распространенные мужские имена: Алонсо, Андрес, Балтазар, Бенито, Карлос, Диего, Доминго, Эстебан, Фелипе, Гаспар, Гектор, Джейм, Хуан, Лукас, Мигель, Родриго, Санчо, Себастьян, Томас.

Распространенные женские имена: Андреа, Анжела, Беатрис. Каталина, Клара, Констанца, Кристина, Флориана, Франциска, Инесса, Изабелла, Джулиана, Люсия, Луиза, Мария, Квтерия, Санча, Сюзанна, Урсула, Виоланта.

Монтень

Расточительство одних всегда создается трудом других. Монтень сияет как яркий сапфир на западном побережье Тэи. Эта страна – центр культуры и моды. Она является домом самых известных художников Тэи и славится самой фантастической архитектурой из известных человечеству.

Описание

Верхний Монтень находится севернее Реки, в то время как Нижний Монтень, территория, захваченная у Кастилии, лежит к югу от нее. Земля Монтеня представляет собой богатую и плодородную равнину, покрытую полями. Акры зелени расстилаются вдаль – до самого горизонта. Повсеместно встречаются маленькие фермы. Ни одного клочка земли в Монтене не пропадает понапрасну. Все что не занято зданиями, местами строительства и парками используется для ведения сельского хозяйства. Река, текущая вдоль границы обеспечивает естественное орошение.

Можно сказать, что Монтень состоит из огромных городов, больших городов и маленьких ферм. Человек может идти по его земле в течение многих дней и не видеть ничего, кроме фермерских хижин. Но когда он доберется до города, перед ним предстанет огромное пространство, заполненное огромными особняками и ошеломляющее богатство. Города, по сути, представляют собой процветающие оазисы, почти полностью отделенные от окружающих земель.

Крестьяне Монтени трудятся целыми днями для того, чтобы удовлетворить запросы своих землевладельцев и прокормить себя, в то время как представители высших сословий, обитающие в городах, не знают слова «умеренность».

Политика

Центром всей внешней и внутренней политики является Леон Александр XIV, l'Empereur Монтеньский. Некоторые придворные поэты зовут его Королем-Солнцем. Он является центром всей государственной активности. Вокруг него вращаются представители знати, наиболее заметными из которых являются герцоги, управляющие различными провинциями Монтеня. Император разделил земли страны на

относительно небольшие участки, каждый из которых управляется своим герцогом. Герцог может иметь в подчинении любое количество маркизов, занимающихся повседневным управлением вверенными герцогу землями. Каждый герцог доставляет Леону XIV регулярные доклады о состоянии своих земель. Эти доклады неизменно сообщают императору, что дела идут превосходно. В том случае, если в докладе возникают какие-то неурядицы, их исправляют задолго до того, как доклад увидят глаза правителя.

Население

Монтеньские крестьяне – простые люди. Они имеют минимальное образование, большие семьи и живут тихой и достойной уважения жизнью. Молодежь в возрасте от 15 лет мобилизуется на военную службу и отправляется в Нижний Монтень – воевать с Кастилией. Многие возвращаются калеками – или не возвращаются вообще. В итоге весь труд по уходу за полями лег на плечи людей слишком старых для военной службы (от 40 лет), а так же их жен и дочерей.

Долгое время в Монтене была традиция справлять все свадьбы весной, но недавняя война с Кастилией, по-видимому, создала новую. Зимой, когда боевые действия стихают, многим молодым людям позволяет получить отпуск, быстро жениться на своих старых возлюбленных и постараются как можно быстрее обзавестись потомством. В конце концов, Монтеню всегда нужно большое количество крестьян и солдат.

В отличие от простолюдинов большинство монтеньских дворян стараются иметь не более 2-3 детей. Причины такого ограничения столь же просты, сколь просты причины у низшего сословия. В Монтене старший из отпрысков получает в свое распоряжение всю землю, собственность и состояние. Наследство же получаемое младшими детьми зависит только от усмотрения старшего. Хотя наследник имеет право назначить младших братьев и сестер маркизами, в большинстве случаев этого не происходит, и они оказываются вынужденными заботиться о себе самостоятельно. Все это порождает огромное количество прихлебателей при дворах знатных дворян Монтеня. Большинство из них вынуждены искать место, где они могут остановиться и получить хоть какую-то поддержку.

Принимая во внимание то, что превратности судьбы предсказать невозможно, считается

благоразумным иметь более чем одного наследника. Однако иметь более трех наследников считается признаком дурных манер. Хотя, конечно же, это не относится к Императору и его 9 дочерям.

Крестьяне Монтени, в отличие от дворян, дружелюбны и простодушны. Знать же создала целое искусство намеков и игры словами. При дворе императора и герцогов никто и никогда не говорит напрямую то, что имеет ввиду. Вместо этого используется все богатство метафор и прецедентов. Часто вместо собственных слов используются умные цитаты. Такой способ общения может ошеломить непривычного человека, и многие дипломаты других стран, посланные в Монтень, постоянно подавая протесты против службы в этой стране, несмотря на отличную еду и прекрасные условия жизни при дворе Императора. Давление безобидного, но постоянного хождения вокруг да около очень сильно подавляет.

Монтенцы стараются, чтобы их словесная игра не причиняла неудобств и неловкости. Верхом неприличия является принуждение кого-то к прямому ответу, особенно в тех случаях, когда дело касается щекотливых вопросов. Подшучивание, как только оно касается чего-то серьезного, часто становится игриво-болезненным, поэтому никто не нуждается в том, чтобы направлять его на конкретного человека. Личности, достаточно умные для того, чтобы блистать в таких деликатных играх, очень высоко ценятся.

Другая любимая монтеньская игра – это интриги, а так же обсуждение скандалов между близкими



родственниками и участие в них. Если в течение долгого времени не случается ничего интересного, наверняка можно сказать то, что кто-нибудь это интересное изобретет. Гости из других стран часто находят в монтеньских манерах игривую злобность.

Привычка говорить быстро и избегать прямого разговора и острых углов делает монтеньцев великолепными шпионами. Подозревать монтеньцев в том, что они говорят не то, что думают бессмысленно – это их неписаный обычай. Так, как страна Короля-Солнце определяет стандарты одежды, обычаев и искусства, дворяне из Монтеня встречают радушный прием повсюду. Это дает им возможность попадать ко дворам других правителей и получать полезную и зачастую опасную информацию.

С тех пор как монтеньская армия выбросила Ватинскую Церковь из страны, дворяне наслаждаются приобретенной свободой. Крестьяне, в отличие от них, живут ожидая несчастья, так как воспринимают свой новый статус как положение жителя безбожной страны.

Распространенные мужские имена: Амброуз, Блейз, Седрик, Даниэль, Денис, Жан, Феликс, Жерар, Гай, Генрих, Жак, Жюль, Люка, Марк, Мартин, Пьер, Реми, Себастьян, Виктор, Захария.

Распространенные женские имена: Аллетта, Андре, Ариэль, Бланше, Камилла, Козетта, Домини, Эстель, Франсина, Жоржетта, Генриетта, Ирен, Жюли, Лидия, Николь, Феба, Розелин, Сильвия, Вивьен.

Уссура

«В Уссуре ты научишься делиться теплом – или умрешь от холода»

Поздней ночью, когда ветер слетает с гор и завывает, крутя снег между деревьями, семьи собираются у камина и рассказывают истории про «Матушку» (Бабушку Зиму). Она ходит по лесу с метлой в руке. Если она найдет маленьких детей, заблудившихся в лесу, она выметет ею их обратно к дому. Но, если они не кажут ей должного уважения, она бросит их в черный котел и превратит их в тушеное мясо.

Уссура – далеко не добрая земля. Она негостеприимна, но люди Уссуры добры, гостеприимны и скромны. Они таковы потому, что усвоили суровые уроки Матушки.

Описание

Уссура холодна. Почти весь год она покрыта снегом и льдом. В то время когда она не покрыта снегом, она покрыта грязью. Один странствующий ученый написал «Уссурцы живут не в настоящем, а 500 лет назад» В ней нет работающих дорог, дамб и других строений, напоминающих современную архитектуру. В ней нет ничего, что напоминало бы не то, что современную – старинную архитектуру. Лачуги и хижины уссурцев жалки по сравнению с хижинами более удачливых крестьян из других стран.

Но если спросить уссурцев, они скажут, что не считают, что живут в пустоши. На деле они очень хорошо питаются, так как Уссура не пустошь, которой кажется на первый взгляд. Людям удастся выращивать растения на бедной и не способной прокормить их почве, уссурцы удивительно удачливы с охотничьими ловушками, а улов на их реках достаточно хорош, чтобы заставить любого авалонского рыбака позеленеть от зависти. Все это очень похоже на то, что, сама Уссура присматривает за своим населением. На то, что она и в самом деле та Бабушка, о которой говорят уссурцы.

Политика

Уссурский Гаюс, Хранитель Княжеского Совета, формальный правитель Уссуры, но так как он происходит из низшего сословия (мужиков), им руководит его совет: *Княжеская Дума*. Совет состоит из членов уссурского торгового сословия – бояре. По традиции бояре



контролируют политику Уссуры, а гаюс является формальным главой.

Мы сказали «традиционно». Но в современной Уссуре ситуация далеко не такова. Нынешний Гаюс, Илья Николаевич Стадивгородский далеко не приятный человек. Бояре зовут его «Ильей Грозным» или «Ильей Ужасным». Однако, несмотря на нелюбовь со стороны бояр, Илья любим народом. Ведь он не является боярской марионеткой, в отличие от его предшественников. Последний боярин, который вздумал возражать ему, был скормлен его собственным псам на глазах его семьи. Илья независим, держит свою судьбу в своих руках и принимает решения, думая о благе народа, а не о боярских кошельках.

Население

Уссурцы – приземистые, коренастые люди. Простолюдины, как правило, имеют темные волосы и темные глаза. Только знать, в особенности те, кто особо отмечен Бабушкой Зимой, имеют изумрудно-зеленые глаза – знак Дара. Мужчины обычно носят длинные волосы и длинные бороды. Женщины зачесывают волосы назад, замужние женщины обычной закрывают волосы особым платком, называемым «бабушка»

Как же уссурцы выживают в своей заснеженной земле? Один известный уссурский путешественник сказал: «Вопрос хорош, но ответ еще лучше. Мы заботимся о своей земле, а она заботится о нас»

Это заявление куда ближе к истине, чем могут вообразить большинство жителей всей остальной Тэи. Сама земля Уссуры пронизана радостью и плодородием. Однако при том она сражается во время войны вместе с людьми, которые ее населяют. Древний дух, обитающий в высоких горах и покрытых льдом озерах, дружелюбен к людям, и уважает честность и единство так же сильно, как и тяжелую работу. Ни одному человеку, выполняющему свою работу, не позволено голодать. И, пока существует княжеский совет, все будет именно так.

Но это не означает, что деревья плодоносят по команде, а жизнь уссурского крестьянина менее трудна, чем жизнь крестьянина любой другой страны. Скорее это доказательство того, что земля слушает народ, который на ней обитает. А затем награждает за хорошие поступки и карает за скверные. Если уссурский крестьянин хорошо работал весь год и старался ставить свою работу впереди своих эгоистичных желаний, он будет вознагражден. Неважно, насколько плох год – его урожай вырастет, и его семья будет сытой.

Уссурские люди, даже бояре, живут в близкой связи с природой и часто предпочитают проводить зиму в высоких горах, в окружении дикой местности. Их любовь к родной земле проявлена в их могущественной магии: Бабушка Зима дала им возможность принимать форму животных и видеть мир через глаза зверей.

Ни одно вторжение в Уссуру не продвинулось дальше ее первой реки. Варварские орды, нахлынувшие на Уссуру из Китая вымерли от голода и болезней. Предприимчивые воины Айзена до сих пор часто поминают нехорошим словом генерала Иоганна фон дер Вельда, который повел их в поход против самой южной провинции Уссуры в 523 году. Позже армию нашли, но только после того, как стаял снег. Ледяная буря заживо похоронила всю армию в самой середине лета.

Уссурцы называют могущественного духа, обитающего в их земле и вокруг них «Матушкой». Говорят, что она похожа на древнюю, почтенную женщину с железными ногтями и зубами. Она не выносит дерзости, но щедро награждает тех, кто относится к ней с уважением. Детей предупреждают о том, что в случае, если они встретят ее, нужно быть вежливыми, так как она поедает невоспитанных мальчиков и девочек. Уссурцы остро чувствуют, что Матушка ведет их к правильности поведения, а приезжие, которые не понимают этого аспекта религии, часто находят себя сильно сконфуженными некоторыми из уссурских обычаев.

Рядом с верой в Матушку стоит вера в Первого Пророка. Уссурская Ортодоксальная Церковь учит тому, чему учил Первый Пророк, но отвергает слово Второго и Третьего Пророков. По этому поводу уссурцы могут сказать: «Если Первый Пророк был прав, то зачем нужны последующие?»

Практичные, честные и прямолинейные утверждения лежат в основе всей уссурской философии, а фраза: «Если это работает, зачем это менять» вполне могла бы быть их национальным девизом.

Распространенные мужские имена: Алексей, Александр, Борис, Бусла, Дмитрий, Ерема, Федор, Георгий, Игнатий, Илья, Кирбетей, Михаил, Никита, Петр, Сергей, Ставр, Тимофей, Василий, Владимир, Выслав.

Распространенные женские имена: Афалия, Анна, Богна, Ченка, Зойка, Дарья, Елена, Галина, Годова, Ирина, Катерина, Маруся, Мария, Нана, Наташа, Наталья, Софья, Тамара, Забана.

Культура Тэйи

Календарь

Календарь Тэйи похож на европейский: в нем 12 месяцев, состоящих из 7-дневных недель, в сутках 24 часа, в часе 60 минут. На этом сходство заканчивается.

Дни недели называются так: сольд, вельд, аморд, терд, герд, ред и вольтад.

В месяце ровно 30 дней, 15 и 30 дни месяцев – праздничные, в честь работы, мудрости и милосердия творца.

Древний календарь Тэйи включал 10 месяцев по 36 дней, однако потом были добавлены еще 2 месяца, в итоге длина месяца сократилась до 30 дней. Эти два месяца были названы в честь двух важных фигур из истории Старой Империи – императора Корантина и Юлия Каюса. Их вставили между 6-м и 7-м месяцами.

Двенадцать месяцев называются так: Прим, Секунд, Терт, Кварт, Квинт, Секст, Июль, Корантин, Септим, Октав, Нон и Децим.

Год на Тэйе

Год разбит на 4 сезона - Весну, Лето, Осень и Зиму, каждый сезон из 3 месяцев. В конце года наступаем Месса Пророков, 5 или 6 праздничных дней, заполняющая все оставшиеся дни года.

Семь морей

Берега Тэйи омывают 7 морей. Первое из них – Торговое Море, находится около Венделя. Оно известно обилием мелководий и нервирующими особенностями приливов. Говорят, что они способны перемещать рифы. Даже опытные капитаны, долго плававшие в этих водах, иногда говорят, что в плавании находили рифы, которых не было на этом месте еще вчера. В целом же, за исключением этого феномена Торговое Море относительно безопасно.

Второе море, омывающее материк, это Пенное Море, находящееся около Авалона и Монтени. Большое количество акул и сирен делает это море более вероломным, нежели Торговое, еще более коварны отмели, часто внезапно затягиваемые туманом. В этом море может проявляться феномен, известный как «морские миражи». Часто моряки видят плывущие корабли, которые исчезают при попытке приблизиться к ним, так же как исчезает мираж в пустыне.

Третье море омывает берега Кастилии и часто называется *Ла Бока ди Чело* или «господень рот». Его глубокие, холодные воды являются идеальными для размножения китов, которые обитают там. Их охраняют их чудовищные собратья, известные как левиафаны. Эти чудовища примерно в 3 раза больше нормального кита и имеют куда более агрессивный характер. В этом море довольно много пиратов, особенно из Берегового Братства. Кроме того, среди моряков, плавающих в Ла бока ди чело, ходят слухи об *Эсталлио*, чудовищном гигантском морском змее, питающемся левиафанами. Однако его существование стоит под сомнением, так как нет подтвержденных случаев его наблюдения, что для существа его размера в высшей степени странно.

Четвертое море называется так же Забытым Морем. Оно лежит к юго-западу от Водачке, возле Империи Полумесца. Поддерживаемые церковью гарнизоны на отмелях Ключа Водачке следят, чтобы никто не проник в это море, вход в которое был закрыт повелением Иерофанта вместе с запретом на путешествия в Империю Полумесца. Однако старые легенды говорят о том, что в это море находится столб воды, с ревом уходящей в небо и имеющий диаметр в несколько миль. Однако эта легенда до сих пор не подтверждена.

Пятое море – большой залив к югу от Уссуры. За свои тихие, чистые воды он заслужил прозвание «Зеркало». Уссурцы верят, что в центре залива живет существо по имени Воданкен. По другим слухам в Зеркале встречаются острова, которые таинственно появляются только затем, чтобы через несколько часов вновь уйти в воду. Многие экипажи из-за таких внезапных исчезновений островов недосчитались в своих рядах многих матросов.

Шестое море известно как Пламенный Коридор, и для такого названия существует веская причина. Когда корабли подходят к побережью Катая, путь перегораживает огромный лабиринт полыхающих стен около 6 метров высотой. Стены не излучают тепла, но немедленно поглощают все, что к ним прикоснется. Хотя в лабиринте достаточно места для движения корабля, развернуть корабль назад в лабиринте является довольно страшной перспективой с почти однозначным концом. Их историй тех, кто пережил такое плавание следует, что многие коридоры открываются в огромный водоворот, из центра которого вверх, в небо, поднимается ревущая колонна пламени.

Календарь

Все месяцы Тэйи используют один и тот же календарь.

Сольд	Вельд	Аморд	Терд	Герд	Ред	Вольтад
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Праздничные дни 15 и 30 не считаются «реальными» днями и не считаются частью недели.

Последнее время многие моряки говорят о месте, где солнце и луна сияют на небе одновременно, звезды движутся по небосклону назад, а вода превращается в жидкое серебро. «Седьмое море» - источник непрекращающихся споров между учеными Тэи. Моряки, побывавшие там, говорят о том, что они плыли по серебряным водам на протяжении многих дней, не видя даже признаков земли, до тех пор, пока однажды небо и вода внезапно не становились обычными, а корабль не оказывался в тысячах миль от курса.

Последние археологические раскопки, возможно, дали ключ к седьмому морю. Общество Исследователей нашло артефакт, названный «алхимическим компасом». Предполагается, что Сирнеты пользовались им для странствий по этому таинственному морю. Если это предположение верно - этот предмет может открыть дверь к совершенно новому миру.





7th Sea™

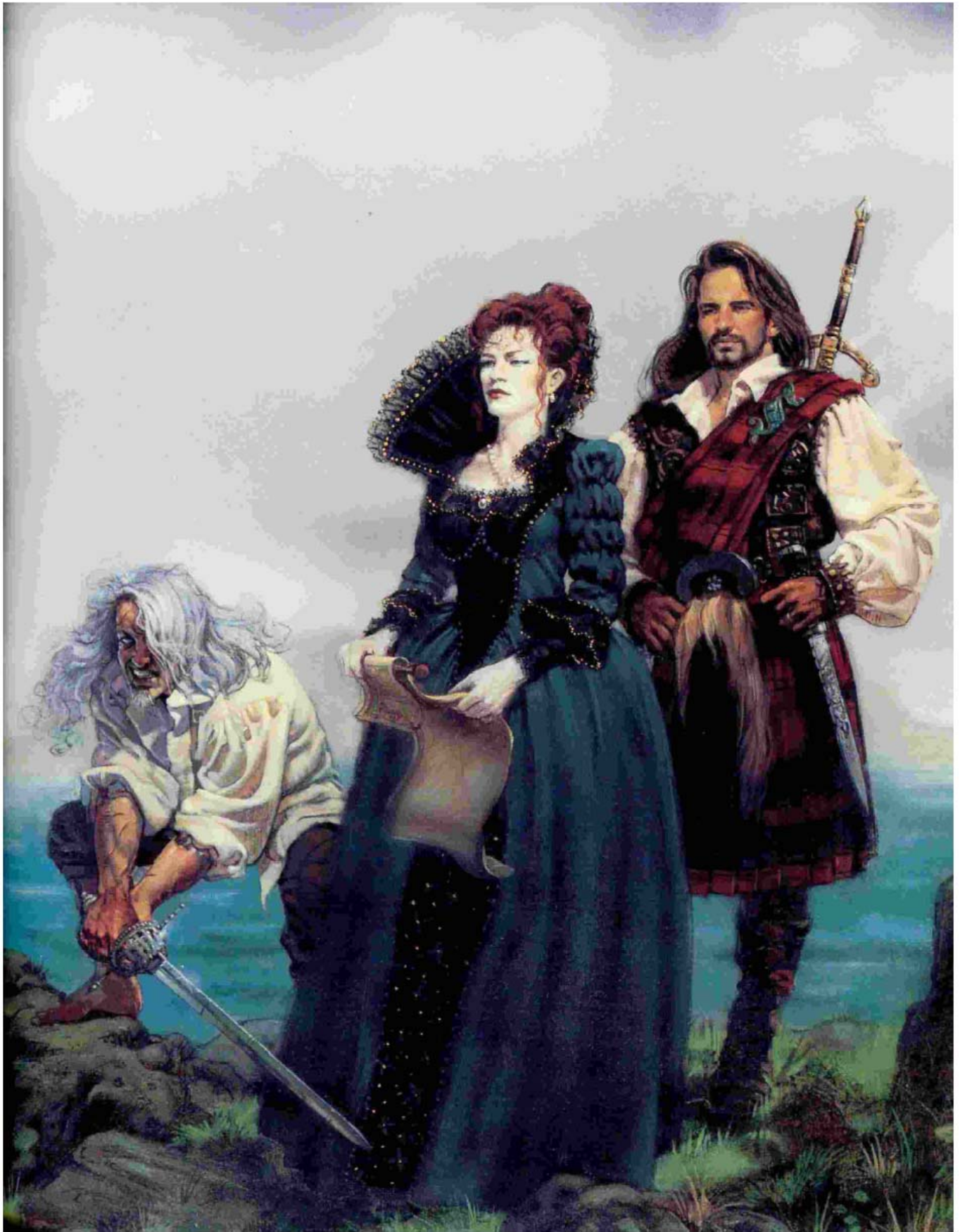
Нацуни ТПэйн

Авалон

Соединенное королевство Авалон, объединяющее три короны под одним тронном, известно так же под именем Зачарованные Острова. Королева Элейн правит Авалоном, Джеймс МакДуфф II правит кланами Горных Марок, изумрудным же островом Инисмор правит Джек О'Баннон. Зачарованные Острова влияют на мировую политику всего десять лет.. Десятилетие назад их крохотный флот разгромил Кастильскую Армаду, самый мощный военный флот Тэйи. Они откололись от Ватиканской Церкви. Впервые в своей истории враждующие островные королевства объединились. Но это неустойчивый союз, способный рухнуть и захлебнуться в открытой войне в любой момент.

Авалонцы гордый народ, известный своими отношениями с Сидами, известными так же как Ши - древней расой, практикующей магию, известную так же, как «Чары». Ши поделились этой магией с жителями Авалона для защиты их от врагов. Неподалеку от берегов Авалона лежит остров Брин Брезайл, родина Ши, чье местоположение меняется столь же часто, сколь часто меняются волны.

Авалон не имеет постоянной армии, однако имеет один из самых опасных флотов в мире. Под командованием капитана Джереми Берека Морские Псы стали ужасом для Кастильского и Монтеньского флотов. Хотя Элейн официально отрицает поддержку их действий, нет сомнения, что богатство Авалона возросло после начала набегов и пиратства. Если же королеву Авалона спрашивают о действиях Берека, она только улыбается и качает головой. Но известно, что однажды она сказала: «Если бы этот человек когда-нибудь появился передо мной, я бы приложила все силы для того, чтобы он получил в точности то, что заслужил.»



Кастилия

Кастильцы – страстные люди и страстность их души видна во всем кастильском – в музыке, еде и даже в языке. Кастильская Культура очень разнообразна. Она впитала в себя элементы, полученные от всех наций, не исключая Империю Полумесяца. Однако наибольшее влияние на Кастилию оказала Ватичинская Церковь.

Свыше 400 лет назад в результате кровавой войны центр Ватичинской Церкви переместился из Водачке в Кастилию, навсегда изменив баланс власти на Тэе. Благодаря усилиям Церкви Кастилия имеет университет в каждом крупном городе, а ее население является самым образованным на Тэе. Церковь так же поддерживает водпроводы, а так же медицинские программы и больницы, позволяющие получить лекарства и лечение всем, кто в них нуждается. Кастильцы так же очень гордятся тем, что ее знать не «заражена» темным искусством волшебства, хотя это заявление в высшей степени необычно для Тэи.

Однако сейчас Кастилия переживает тяжелые времена. Незадолго до смерти стареющий король Кастилии в приступе ярости изгнал своего сына, оставив трон безбородому юноше. Нет нужды говорить о том, что Добрый Король Сандовал не является соперником для коварства и хитрости более опытной кастильской знати, но он имеет союзника – человека известного под именем Эль Ваго. Он и его союзники защищали короля от предательства бесчисленное количество раз. Однако многие из кастильских аристократов с удовольствием бы увидели Бродягу на конце веревки. Это позволило бы им заполучить юного короля в свои амбициозные руки.





Айзен

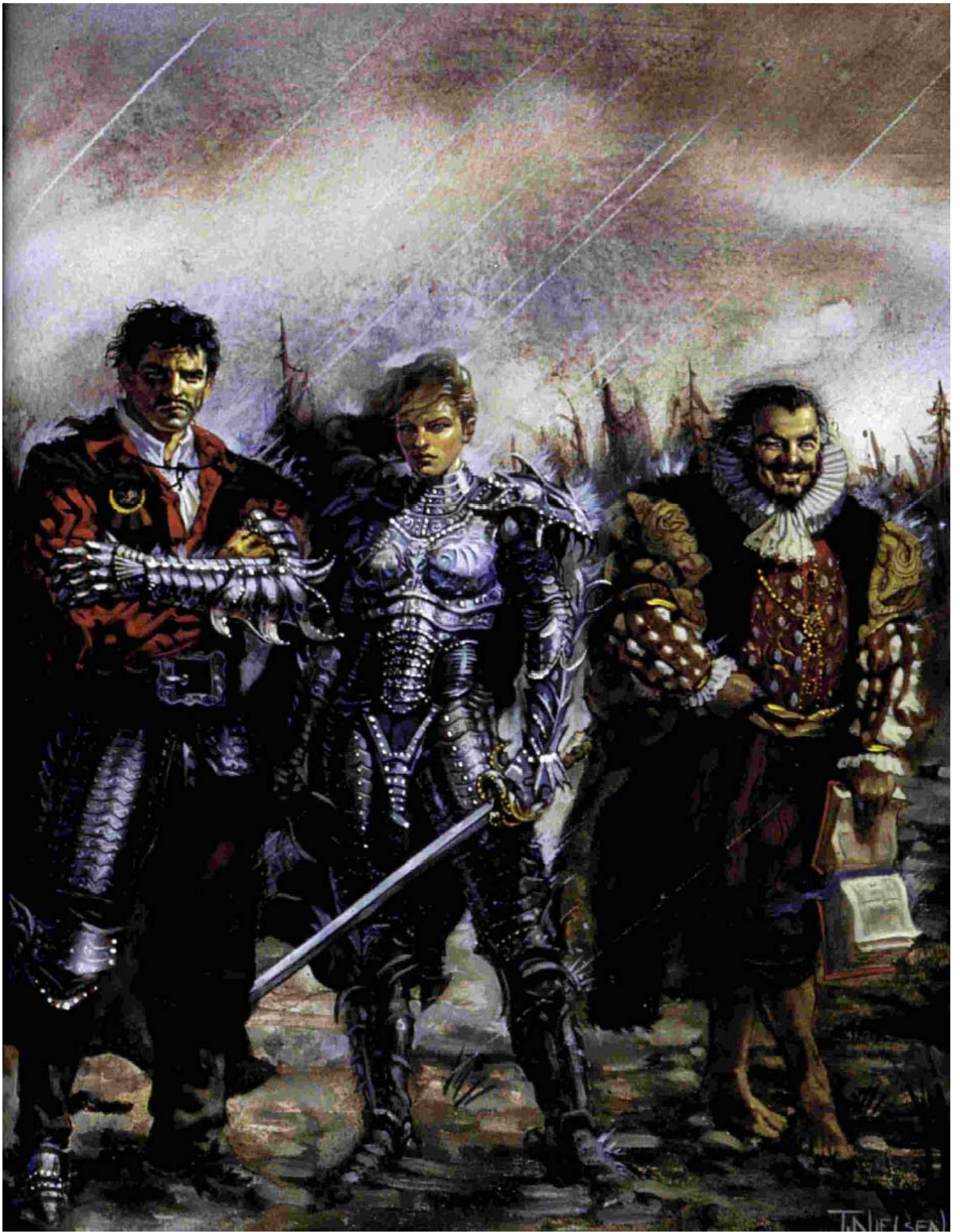
«Дракен» или дракон – самое священное животное айзенских фольклора и мифологии. Он в наибольшей степени символизирует душу айзенцев. Жители этой страны обладают несгибаемой волей и невероятной отвагой. Так же, как и кастильцы, айзенцы не имеют колдовского наследия. Магия выкованных из дракенайзена (драконьего железа) лат – это вся магия, в которой они нуждаются. Даже огонь из огнестрельного оружия не может пробить кирас, выкованных из этого металла. Это, вместе с лучшими военными школами Тэйи, делает айзенскую армию самой мощной военной силой на Тэе. Но Железные Князья Айзена видели и лучшие времена.

Сейчас они не более чем живое напоминание о самой долгой и кровопролитной войне Тэйи. Айзен раскололся на десятки жалких баронств, грызущихся за самые ценные куски послевоенной грязи. Жителей любой другой страны охватило бы отчаяние от того, что их окружает.

Но в айзенском языке нет слова «сдаваться».

Большая часть дворян Айзена оставило свои разоренные земли в поисках добычи в чужих странах, превратив когда-то величайшую на Тэе армию в могучие наемные силы. Богатейший из речных городов Айзена – Фрейбург, превратился в город наемников. Никому из входящих в этот город не задают никаких вопросов. Однако, некоторые из айзенских дворян не предались этому и вдалеке от границ страны, Eisenfursten (Железные князья) медленно восстанавливают свои силы. И однажды, когда Айзену потребуется единый правитель, один из них выйдет и примет корону.





Монтень

Чуть к югу от Авалона, чуть к северу от Кастилии, чуть к западу от Айзена – в центре мира, – находится Монтень, страна которой управляет *Empereur* Запада, Леон Александр XIV дю Монтень, самый могущественный монарх Тэи. Он высок, прекрасен и элегантен, он является сердцем высокой культуры – просто спросите его.

Монтень устанавливает стиль, моду, музыку, искусств и просвещение для всех обеспокоенных этим цивилизованных наций. Величайший двор из всех – в Монтене Лучшая еда Тэи – в Монтене. Вся знать Тэи носит одежду, сшитую по монтеньской моде. Дворцы знати других стран строятся так, чтобы имитировать монтеньскую архитектуру. Монтень – это страна, в которой вопрос «Почему?» вышел из моды многие годы назад, для того, чтобы быть замененным ответом – «Потому что я этого хочу!»

Личная охрана Императора, *le Garde de Solei* укомплектована лучшими фехтовальщиками Тэи. Их репутация стала легендой по всей Тэе и каждый из фехтовальщиков мечтает однажды войти в их число. Солнечная Стража является отборными войсками, задачей которых является служение Императору и его защита от всех опасностей, которые могут ему грозить. Защита – любой ценой. Но цена за службу такому человеку как Император может быть очень высока.





Уссура

На покрытом снегом северо-востоке лежит странная и чуждая всей остальной Тэе земля. Те, кто посетил Уссуру, вернувшись, рассказывали о стране, живущей в прошлом, так как жили 500 лет назад. Воины из этой земли сражаются топорами и носят деревянные щиты, ее жители одеваются в меха и шкуры, отращивают бороды до колен и предпочитают меновую торговлю денежной.

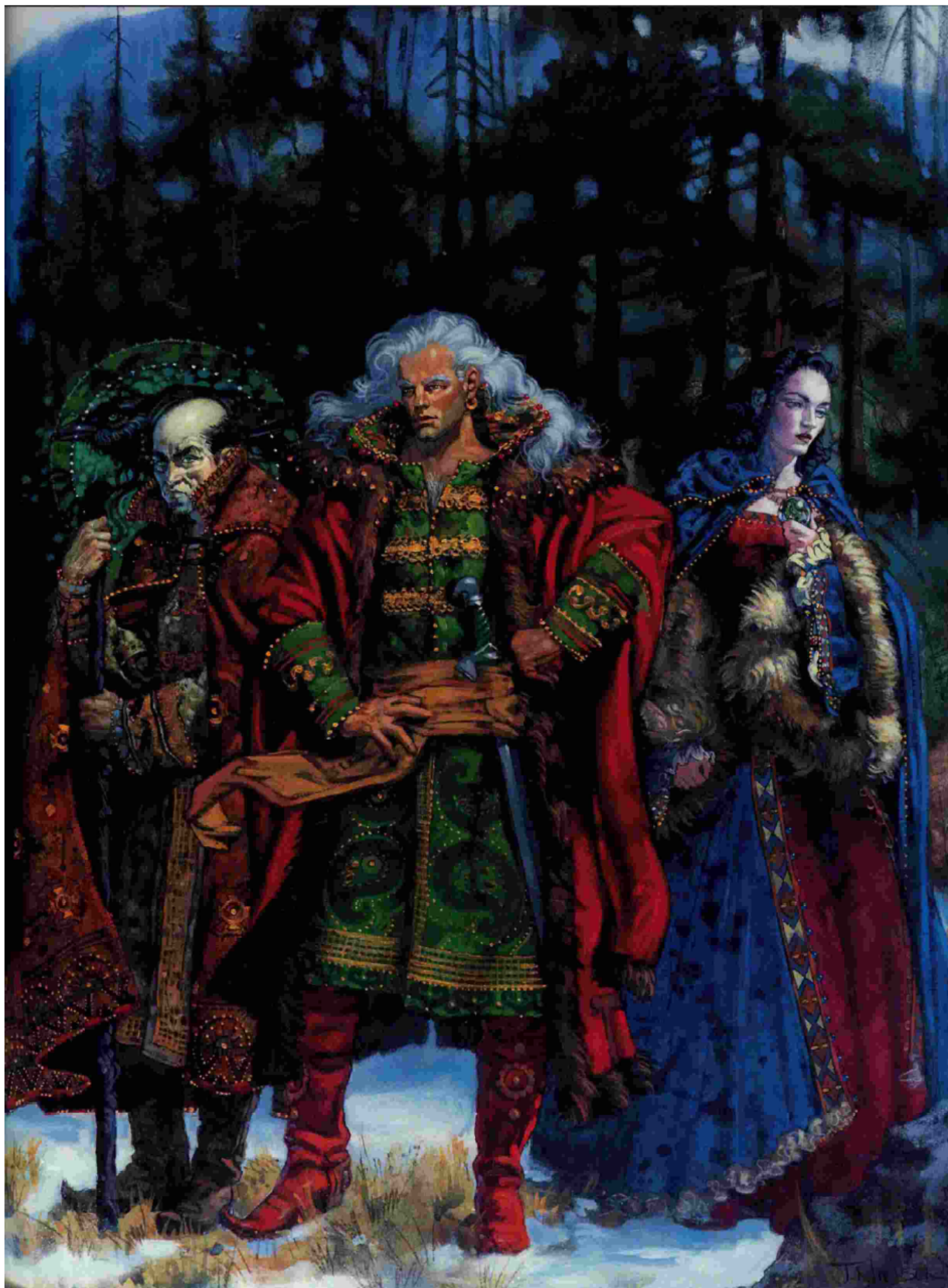
Хотя Уссура до сих пор живет в XII столетии, однако она сама заботится о своем населении. И вторгавшиеся армии узнали, что это – истинная правда. «Бабушка Зима» по-видимому действительно живет в тех краях, забрасывая снегом и льдом тех, кто нарушает ее границы, хотя ее внукам не причиняют вреда ее холодные объятия. Все это навеивает мысли о том, что сама земля Уссуры – живая и разумная сущность, дающая жизнь своим исконным обитателям и карающая всех пришлых. Ходят слухи о том, что уссурцы способны общаться с зверьми, такими как волки и медведи, но несомненно это является крестьянскими суевериями.

Правитель Уссуры, *Гаюс Илья*, прекрасный молодой человек с жестоким и смертоносным характером. Обычно Княжескому совету или *Думе* полагается помогать *гаюсу* советом и направлять его решения. Но многие действия и решения Ильи показали ненависть Ильи к его членам. Один из бояр рискнувший не подчиниться решениям гаюса был брошен на растерзание своим собственным собакам. Илья присутствовал при этом, попивал водку и беседовал с другими членами Совета, к которому принадлежал и обреченный.

Уссура – страна жестоких зим, сурового правосудия и черного юмора.

И уссурцы не хотят, чтобы она была иной.





Вендель

Чуть больше чем 150 лет назад островная страна, лежащая к северу от Айзена была известна как *Вестенманнавеньяр*. Но с приходом к власти торговых гильдий название страны изменилось. Та часть вестенманнавеньярского общества, которая отвернулась от своего устаревших и подозрительных традиций, ныне называется Венделем. Прошрое было отброшено во имя более прагматичного и базирующегося на финансах общества.

Ныне вендельцы известны по всей Тэйе как самые процветающие и абсолютно безжалостные торговцы.. Они контролируют всю экономику северной части Тэйи и делят с торговыми принцами Водачке экономику южной. Изобретение их валюты – *гильдера* привело к революционным изменениям в экономике Тэйи. Возникли деньги, которые принимаются к обмену во всех странах мира, за исключением, конечно же, основного конкурента Венделя - Водачке.

Однако все еще существуют пограничные сообщества вестенманнавеньярцев. Они живут в относительно примитивных условиях, продолжают следовать традициям и практиковать унаследованную ими от дедов и отцов руническую магию. Они рассказывают те же истории про богов и героев, что и сотни лет назад и верят, что персонажи их мифов – живая сила, стоящая рядом с ними каждый день. Они ждут дня, когда их мифы вновь оживут и боги покарают тех, кто усомнился в их существовании.





Водачче

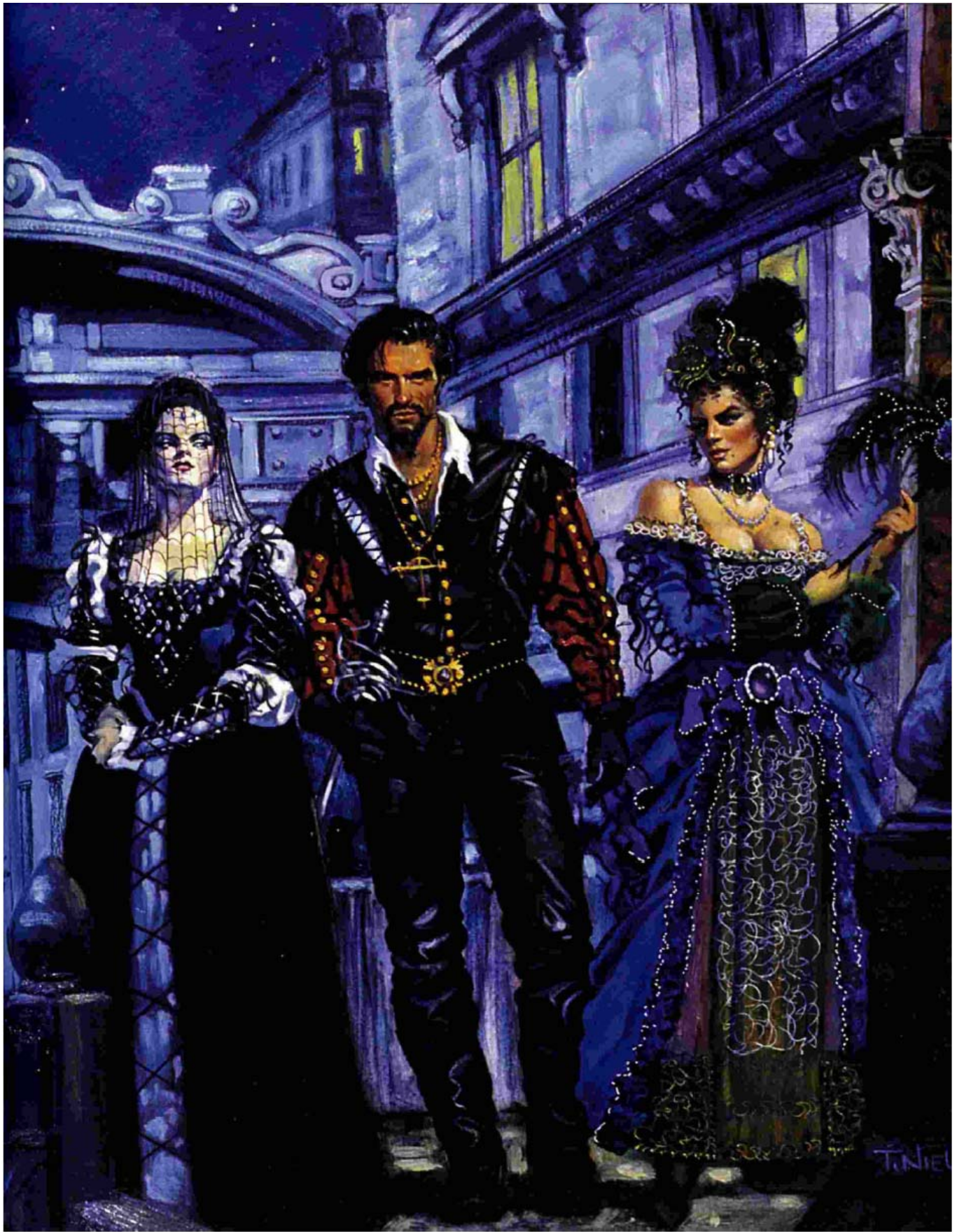
Водачче разделена между враждующими семьями. Распря между семью братьями разделила страну на 7 частей. Каждый из 7 островов, лежащих к югу от Водачче принадлежит одной из веток семьи. Каждая ветка семьи жестко борется с другими за богатство, власть и репутацию – а цель для водачче всегда оправдывает средства.

Города Водачче построены вдоль сетей каналов, а здания возвышаются к небу, буквально стоя на крышах друг у друга. Глубоко под городами тянутся огромные катакомбы, самый обширный лабиринт из известных на Тэе. Архитектура Водачче отражает сердца и разумы ее жителей. И если глаза являются зеркалом души, следует помнить, что глаза водачче всегда скрыты капюшоном, маской или причудливой решеткой вуали.

Мужчины водачче – лицо страны. Они хитры и полны бравადы. Но за фасадом стоят Ведьмы Судьбы. Тихие, молчаливые, одетые в темное, они видят и управляют силами случайности. Слухи о ведьмах-водачче очень разнообразны и ужасны. Отважные айзенские воины, известные победами над дюжинами мужчин-водачче в жестоких схватках, отступали и бежали, заметив одну из ведьм – из страха, что ее взгляд может похитить их души.

Водачче – страна черных кошек, страшное, полное неудач место...если все кошки не принадлежат вам.





Придворная жизнь Тэйи

По всей Тэйекрестьяне обрабатывают землю, торговцы торгуют в своих лавках, дуэлянты достают шпаги и занимают стойки, солдаты наступают друг на друга. Однако в то же самое время в великолепных залах, принадлежащим аристократам Тэйи бушует своеобразная война. Это безостановочная игра утонченных интриг, в которых неосторожное слово может стоить провинции, а неверный жест – положить конец карьере. Это мир политики Тэйи и это – не слишком приятное место.

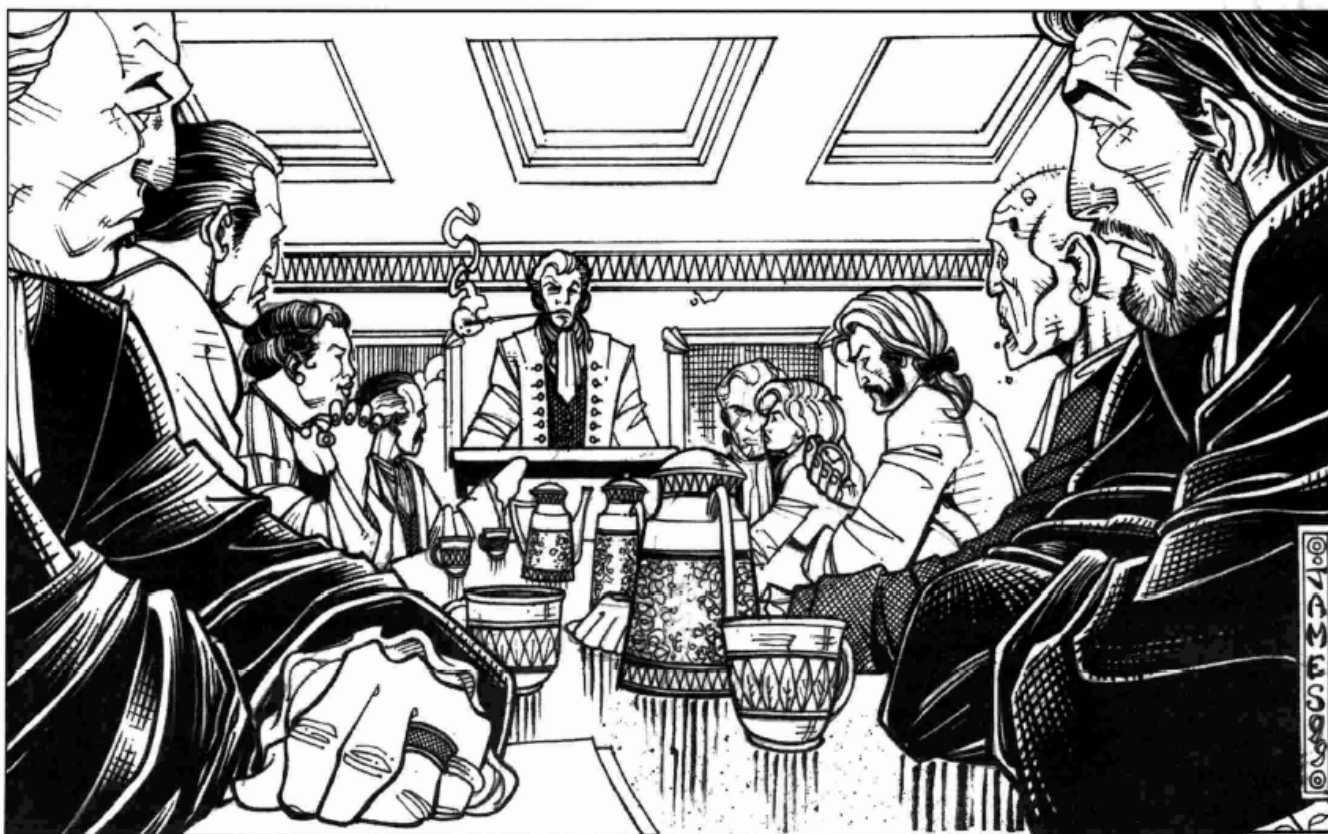
Статус дворов различных правителей Тэйи определяется, как правило, по размаху. В настоящее время Монтень, Вендель и Авалон имеют самые большие, многочисленные и оживленные дворы. Они имеют потрясающие залы для балов и комнаты для совещаний, созданные и построенные для того, чтобы впечатлить приезжих, и дающих дворянам и их гостям достаточно приватности, чтобы чувствовать себя комфортно, но притом – недостаточно, чтобы быть в безопасности. Дворы кастильских правителей представляют гораздо меньше, многие события проходят на открытом воздухе. В целом кастильские дворы более ориентированы на общественную жизнь, нежели на удобство приватного плетения интриг и заговоров. Дворы айзенских и уссурских правителей, не заинтересованных в международных отношениях, обычно невелики.

Придворная жизнь является довольно утомительной. Средний дворянин-придворный тратит на то, чтобы одеться 4-5 часов в день. Их буквально зашивают в собственную одежду. Каждый придворный имеет 5-6 личных слуг, которые постоянно сопровождают его и заботятся обо всех его прихотях.

Манеры, мода и разговоры составляют основу всей жизни дворянина. Все знают, кто был на этой неделе лучше всех одет, а кто – самым красноречивым. Причем иногда это становится ясным даже до появления объекта разговора при дворе. Тенденции в моде приходят и уходят вместе с временами года. Тех, кто не успевает менять гардероб в соответствии с модой, могут начать избегать, а иногда даже высмеивать за их невнимательность.

Примером писка моды, который уже некоторое время остается популярным, являются маленькие книжки, которые носят многие дворяне. Те из них, кто не умеет читать, так же носят такие книжки, и имеют при себе грамотных слуг, для того, чтобы прочесть им что-нибудь. Некоторые из этих книжечек скреплены и переплетены как настоящие книги, другие, называемые так же «квартос», представляют собой просто сложенные листы. Все они содержат истории в картинках, гимны и торжественные песни, цитаты из других текстов и сказки.

Страны используют придворных и послов по многим причинам, в первую очередь для того, чтобы предотвращать войны. Из-за постоянно присутствующих внешних и внутренних трений и пренебрежения интересами других стран, главной целью придворных стало поддержание мира при дворе ради предотвращения взрыва открытой вражды. Конечно, как показало недавнее вторжение Монтеня в Кастилию, эта практика не всегда успешна. Однако она продолжает использоваться. Другие цели



поддержания дворов - это разделение власти, заключение браков и политических союзов и получение различных выгод от общения и контактов с другими дворянами. В конце концов, хороший праздник всегда оставляет посетителей в хорошем настроении и делает их менее способными устроить какие-нибудь беспорядки.

Честь

Понятия о чести, существующие на современной Тэе, происходят от классических идеалов рыцарства, обретших бессмертие в старых авалонских романах о королях и рыцарях. Но эти воззрения умирают. Солнце садится для рыцарства в последний раз. Тех, кто не смотря ни на что, следуют этим идеалам, называют «джентльменами», или более цинично – «романтиками».

Падение рыцарства началось с монтеньского рыцаря по имени Бастьен. В 1460-е годы он считался символом рыцарства. Он был честен и благороден, а дамы замирали в моменты, когда он говорил с ними. Но в один прекрасный день случилась битва. И крестьянин, вооруженный аркебузой выстрелил ему в спину. И он умер, захлебнувшись в собственной крови, хлынувшей в его простреленные легкие. И тогда по Тэе поползла не высказываемая вслух мысль: «Бастьен был человеком чести, но всем, что он заслужил, была мучительная смерть».

Средний человек Тэи беспокоится в первую очередь за себя, потом – за друзей и семью. Никто извне семьи его практически не интересует. Однако это не означает, что вся Тэйя погружена в интриги и заговоры. Большая часть людей имеет более важные вещи, о которых стоит беспокоиться: будет ли он и его семья иметь достаточно еды и сможет ли его крыша его дома и дальше удерживать дождь. Благородство существует для тех, кто достаточно богат, чтобы его себе позволять. Впрочем, это вызывает усмешку у многих, а романтики часто производят впечатление старомодных мечтателей, боящихся смотреть в глаза современной жизни.

Но не вся надежда еще потеряна. Романтики – последние люди на Тэе, которые предпочитают при ведении дел скреплять контракт не подписью и залогом, а словом и рукопожатием. Уже один этот факт вызывает восхищение даже у самых закоренелых циников. И все еще остались люди, которые по-прежнему воспринимают их как сияющих рыцарей на белых конях и предпочитает иметь дело с теми немногими, кто принадлежит к их числу.

Слово джентльмена

Джентльмен не нарушает своего слова. Никогда. Если он нарушит свое обещание один раз, то кто поверит ему, когда он даст кому-нибудь следующее обещание. С другой стороны, джентльмен, как человек слова, надежен, ему можно доверять и им можно восхищаться. Однако из-за этого джентльмен очень разборчив в том, кому и когда давать свое слово.

И хотя только безродный пес будет требовать от джентльмена выполнения обещания, данного в момент, когда джентльмен был навеселе, однако вполне вероятно, что он может рассчитывать на то, что джентльмен выполнит и это обещание. Настоящий джентльмен предпочтет умереть, нежели нарушить свое слово. Это его оковы и его душа. Известны случаи, данные джентльменом обещания, угрожали его семье гибелью. В этом случае джентльмен предпочитал покончить с собой, нежели обесчестить себя. Правда, такие случаи редки.

Последствия, которые возникнут в случае, если джентльмен нарушит слово, будут губительны для его образа жизни и дела. Его друзья отвернутся от него, его деловые партнеры оставят его или будут требовать от него письменного подтверждения контракта, что в высшей степени оскорбительно для любого джентльмена. Если его репутация окажется запятанной, его доходы, скорее всего, превратятся в ничто.

Зачастую джентльмен приносит обещания на предмете, имеющем для него личное значение, таком, как шпага отца или медальон матери. Это символизирует то, что в случае, если обещание будет нарушено, предки джентльмена узнают про это.

Дуэль

На Тэе практикуются два типа дуэлей: до первой крови и до смерти. Дуэль до первой крови продолжается до тех пор, пока кто-то из дуэлянтов не получит раны, пусть даже незначительной (в понятиях игровой механики – до легкой раны, а не до драматической). Большинство дуэлей идут до первой крови. Только очень серьезное оскорбление может повлечь дуэль до смерти.

Гильдия Фехтовальщиков

Более чем 20 лет назад дуэли служили причиной огромного шума и горячих споров. В некоторых государствах даже поднимался вопрос о том, чтобы запретить дуэли вообще. Но зимой 1644 года три человека, каждый из которых был владельцем академии фехтования, встретились в темной комнате и собственной кровью подписали договор. Затем они направились к королям собственных стран и поделились с ними своими взглядами. Монархи приняли это соглашение. Это дало рождение Гильдии Фехтовальщиков.

Дома Гильдии служит так же академиями фехтования. Создание гильдии изменило дуэли на Тэе. Большинство стран не беспокоят законы о дуэлях, они оставляют такие вопросы Гильдии. И последнее замечание: Члену Гильдии запрещено принимать договора на вызов другого члена Гильдии.

Гильдия Дженни

В 1598 году молодая женщина по имени Дженни Мэйлон была арестована за убийство оскорбившего ее мужчины. Она заявила суду, что ее действия являлись самообороной и не содержат вины. В результате ее защиты Авалон первым из всех государств Тэйи легально признал самооборону правом каждого человека, дарованной самим Творцом. Но был факт, который сделал оправдание Дженни Мэйлон еще более значительным. Тот факт, что она была проституткой, а убитый был ее клиентом.

После победа на суде Мэйлон начала встречаться с «мадам» по всему Авалону. Она увидела силу, которую имеют на Авалоне гильдии различных профессий, и убеждала всех в том, что куртизанки могут быть защищены теми же законами, что и все остальные ремесленники.

Женщины объединили свои ресурсы, подкупили нескольких судей и добились официального признания всех проституток Авалона гильдией. Достаточно скоро термин «девочка Дженни» стал мягким и общественно приемлемым способом указания на профессию женщины. Имя вошло в повседневный обиход, но вскоре «девочек Дженни» стали звать просто «Дженни»

Любопытно, но только члены Гильдии Фехтовальщиков могут легально бросить вызов другим. Каждый, кто участвовал в нелегальной дуэли, может ожидать визита от представителя Гильдии в случае, если об этой дуэли станет известно. Однако большинство фехтовальщиков будут более чем счастливы бросить вызов за дворянина, а затем позволить дворянам разобраться между собой самостоятельно – в случае, если тот, за кого он бросал вызов этого пожелает. Они получают то же самое вознаграждение без персонального риска, а дворянин сможет поучаствовать в собственной дуэли.

После того, как вызов брошен, он может быть принят или отклонен на месте, как вызываемым, так и кем-то еще из присутствующих. Поэтому многие дворяне, в случае если они ожидают получить вызов, нанимают фехтовальщиков. Фехтовальщик может принять вызов за дворянина, и позволить тому оставаться в безопасности за довольно скромную цену. Впрочем, принимать вызов позволено кому угодно, даже если вызываемый не принадлежит к Гильдии Фехтовальщиков.

Репутация

Репутация джентльмена – самая ценная для него вещь. Джентльмен пойдет на все, что угодно, для того, чтобы сохранить ее незапятнанной. Каждый, кто пытается запятнать доброе имя джентльмена может ожидать дуэли до первой крови, каждый, кто делает это публично, может ожидать вызова на дуэль до смерти. Слово джентльмена тесно связано с его репутацией, а если под сомнением оказывается одно, страдает и другое. Так, обвинение джентльмена во лжи является пятном на его добром имени, а публичное обвинение во лжи равносильно попытке полного уничтожения его репутации.

Честь женщины

В последнее время многие женщины начали следовать правилам рыцарского поведения, самостоятельно поддерживать свое доброе имя и принимать вызовы от своего имени. Отношение к этому в обществе довольно неоднозначное. Некоторые верят, что «джентльвумен» просто пытаются стать мужчинами. Другие верят, что попытки вести себя как дворяне-мужчины делают из них настоящих дворян, и поэтому их можно рассматривать как настоящих дворян, пытающихся стать более близкими к идеалу. Такими же, как мужчины-джентльмены.

Наука

Из-за влияния Ватиканской Церкви Тэйя стоит на несколько более высоком уровне научного и технологического развития, нежели Европа XVII века. За последние десять лет истории Тэйи произошел серьезный научный прорыв. Были созданы микроскоп, телескоп-рефлектор, изучена человеческая анатомия и совершены потрясающие открытия в астрономии, физике и химии.

К сожалению, с увеличением влияния инквизиции все эти открытия оказались под угрозой уничтожения. Инквизиция заявляет, что время получения знаний прошло, а жители Тэйи должны готовиться к концу света, а не возиться с научной ересью. Тайное общество, известное как Невидимая Коллегия, пытается остановить попытки инквизиции, но без Иерофанта никто не способен удержать инквизиторов в узде. Бессчетное количество изобретений могут быть потеряны в пламени, если инквизиторы не будут остановлены.

Далее приводятся краткие экскурсии в различные области науки и технологии, распространенные на Тэйе.

Археология

Основными инструментами археологов Тэйи в настоящий момент являются лопата, кисточка, исторические труды и записная книжка. Археологи Тэйи умеют делать превосходные наброски вещей, которые они находят, однако, зачастую, не способны понять назначения находимых ими вещей. Еще хуже

то, что важные артефакты часто случайно уничтожаются или похищаются для того, чтобы стать украшением стены какого-нибудь страстного частного коллекционера.

Архитектура и строительство

Строители Тэйи способны воздвигать весьма впечатляющие сооружения. Да, они еще не могут построить шоссе, подвесной мост или небоскреб. Однако они строят великолепные города и громадные соборы, возвышающиеся в воздух на высоту до 120 м. Они владеют секретом бетона, однако на Тэйе все еще нет массового производства, необходимого для крупномасштабного его использования. Дороги мостятся булыжником, крыши часто покрываются тонкими листами белой жести, а окна, как минимум в больших городах, делаются из стекла.

Астрономия

Жители Тэйи понимают, что их мир, Терра, является сферой, которая движется по кругу вокруг своего Солнца, здесь называемого Солас, а Луна движется по кругу вокруг Терры. Помимо Терры ныне известны еще 5 планет, вращающихся вокруг Соласа по тем же законам, по которым вращается Терра. Возможно, что планет может быть больше, но телескопы, создаваемые на Тэйе пока не настолько хороши. Имена 6 известных планет, начиная от Соласа, таковы: Вельма, Амора, Терра, Гер, Ре и Вольта. Все планеты названы в честь богов Старой Республики.

Астрономы Тэйи вычислили размер Тэйи с точностью до 1%, могут предсказывать лунные и солнечные затмения. Телескопы используются на Тэйе уже больше века, но буквально несколько месяцев назад (в 1668 году), кастильский астроном по имени Альваро Арчинегас создал первый телескоп-рефлектор. Это изобретение позволило ему заглянуть в небо куда дальше, чем кому бы то ни было до него. С помощью Невидимой Коллегии он смог представить свое изобретение научному обществу и надеется на его дальнейшее улучшение в будущем.

Химия

Химия на Тэйе недавно выделилась из своего мистического предка, алхимии. Впрочем, на Тэйе кое-что в алхимии может быть и правдой. В 1661 году авалонский ученый по имени Джереми Кук написал книгу «Рациональный химик». В этой книге он изложил основы более точной науки, базирующейся на научных методах – химии. В настоящее время осталось очень немного практикующих алхимиков, большинство же настоящих ученых предпочли заняться новой наукой. В 1662 Кук создал новое устройство – воздушный насос, используя который он доказал то, что воздух существует. К сожалению, к тому времени набрала силу инквизиция, и Кук был застрелен за свои еретические опыты. Его работы выжили только благодаря усилиям Невидимой Коллегии.

Математика

Математики Тэйи владеют тайнами нуля, алгебры, геометрии и тригонометрии. Дифференциальное и интегральное исчисления еще не разработаны, однако это всего лишь вопрос времени. Впрочем, математика еще не считается точной наукой, и, как сказал сам Великий Инквизитор Вердуго: «В развитии этой науки могут быть заинтересованы только те, кто играет в азартные игры».

Медицина

Доктора Тэйи умеют гораздо больше, чем земные доктора XVII века. В 1661 году вендельский доктор Франц Делебо разработал гуморальную теорию, которая утверждает то, что тело управляется четырьмя жидкостями – кровью, мокротой, желчью и черной желчью. Инквизиторы увели его в ночь, но информация об открытии стала известной, несмотря на все их усилия. В результате другие доктора смогли развить его учение, хотя возможно, добились худших результатов.

Хирурги Тэйи понимают то, что тщательное соблюдение гигиены во время операции обеспечивает большую выживаемость пациентов, но не понимают почему. Они знают, что для лечения пулевого ранения нужно извлечь пулю и сшить края раны. Они знают, что повязки нужно регулярно менять, что бинты для повязок нужно кипятить. Они убеждены, что нельзя смешивать кровь двух людей, но не понимают почему. Они понимают, что болезни переносятся больными людьми и то, что больных нужно держать в карантине для ограничения распространения заразы. К сожалению, они пока не знают о бактериях и вирусах, поэтому причины болезней для них пока что являются тайной. К 1610 году ученые составили полный анатомический атлас человеческого тела, который может серьезно помочь будущим медицинским исследованиям.

Немного отступая от темы, можно упомянуть недавние исследования авалонских ученых, связанные с изучением загрязнения воздуха. Эти исследования начались по побуждению лорда Райффеллоу, дворянина, состояние легких которого ухудшает авалонская практика сжигания в обогревательных печах торфа и угля. Эти исследования, носят пока что сугубо медицинский характер, однако могут считаться первыми исследованиями в области экологии.

Достойно упоминания так же то, что первый микроскоп был создан на Тэйе в 1608 году. Его создатель, имя которого не сохранилось, использовал его для наблюдения за частицами крови, а так же для изучения насекомых и растений. Помимо помощи, которую микроскоп оказал медицине, его появление серьезно продвинуло вперед биологию, ботанику и энтомологию.

Натуральная философия (Физика)

Не взирая на все усилия инквизиции, физики Тэйи на протяжении последних нескольких лет совершили несколько потрясающих открытий.

В 1662 году с помощью вращающегося шара из серы было получено статическое электричество. Мария Альверадо, кастильская женщина-ученый, изобрела это устройство во время ее университетских занятий. Демонстрация этого устройства была первой практической демонстрацией статического электричества в больших масштабах. Инквизиция не имела достаточно мощи для того, чтобы остановить эксперимент Альверадо, так как эта дама была очень известным и уважаемым ученым. Но четырем годами позже они почти что смогли предотвратить другое открытие. Кастилец Альваро Арчинегас, уже упоминавшийся как создатель первого телескопа-рефлектора, открыл существование солнечного спектра, воспользовавшись серией самодельных призм. Инквизиция узнала об этом открытии и попыталась схватить ученого, но Арчинегас оказался искусным фехтовальщиком, заколол троих инквизиторов и скрылся из страны.

Навигация

Жителям Тэйи известен магнитный компас и астролябия, но они еще не имеют достаточно точных и одновременно с тем способных вынести влажный морской воздух хронометров. Это не позволяет им определять долготу. Монтеньцы имеют метод для ее измерения, но для его использования требуется дворянин обладающий даром порте. Волшебник телепортируется домой, смотрит там на часы, а затем возвращается. Очевидно, что этот метод не слишком распространен, однако даже ограниченное его использование дало монтеньскому флоту самые точные карты из всех, существующих на Тэйе.

Большинство картографов осознают, что Тэйя является только маленькой частью планеты, однако полагают, что остальная часть поверхности Тэйи покрыта островами с редкими цепочками островов, такими же острова, находящиеся в западных морях.

Оружие и военное дело

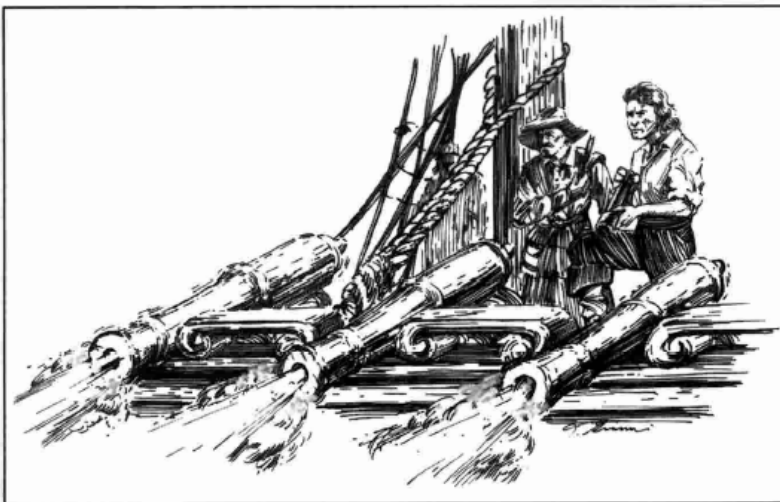
В настоящий момент на поле боя главенствуют мушкетеры, поддерживаемые линией пикинеров. Жители Тэйи пока не имеют винтовок, поэтому точность ружейного огня не слишком велика. Имеются так же пушки, но для создания мортиры познаний в баллистике пока что недостаточно. Монтеньцы так же разработали примитивные гранаты, но это оружие очень ненадежно, поэтому для их метания используют только крестьян-новобранцев, называемых гренадерами. Средний срок жизни гренадера составляет 3 битвы.

На дуэлях, как правило, используются фехтовальные клинки, такие как шпага и рапира, оружием храбрых кавалеристов служит сабля.

Пираты и каперы

«Для того, чтобы понять, почему моряки поют песни о возвращении домой ему потребовалось всего лишь 5 дней плавания..» - Элиза Каннингсворт, «Два года на волнах»

«Пират охотится за любым флагом, буканьер за каждым, кроме собственного, а капер за всеми, которыми приказано». – Морская поговорка



Несмотря на отсутствие Нового Света, ускорившего в нашем мире их развитие, корабли и кораблевождение, сыграли большую роль в истории Тэйи. Из-за того, что континент окружен морями и рассечен огромной рекой, корабли всегда представляли собой лучший способ путешествия, нежели долгие и опасные наземные путешествия. Фигурально выражаясь, вода является кровью всей тэйянской торговли. Экономическая мощь двух самых мощных торговых держав – Веделя и Водачке опирается на

торговый флот. Морские Псы Авалона так же приносят большую экономическую выгоду своей стране – правда – иными и более жестокими методами. Известные кладами и богатствами скрытыми в руинах сирнетов острова на дальнем западе, а так же Империя Полумесяца, могут быть достигнуты только морским путем. Поэтому на Тэе процветает кораблестроение, поддерживающее ее экономику и давшее существование целой субкультуре моряков. Но везде, где по морю перевозятся золото и товары, всегда появляются пираты, желающие ими поживиться.

Моря Тэи представляют собой почти самостоятельный мир. В нем нет стран, границ, крупных и мелких городов – есть только корабли и люди, которые на них плавают. Каждый корабль похож на маленькую страну – он представляет собой замкнутое, самоподдерживающееся общество с собственными правилами и обычаями. Простота и свобода такой жизни могут быть весьма заманчивыми.

Торговые маршруты и портовые города сформировали собственную субкультуру – волнующий душу экзотический мир с собственным богатством и собственными опасностями. Моряки рассказывают о трепете, вызываемом видом паруса на горизонте – паруса который может быть парусом друзей или врагов. Рассказывают о красочных персонажах, скрывающихся в тенях у задних стен потрепанных забегаловок и о неописуемых сокровищах, скрытых за заряженными пушками. Жизнь на море, возможно, представляет собой благословение и проклятие одновременно, но в любом случае она не скучна.

Каждая из стран Тэи имеет флот, хотя флот Уссуры по большей части состоит из рыболовных судов, а флот Водачке поделен между семью принцами. Военные корабли различных стран охраняют важные грузы, патрулируют торговые пути в поисках пиратов и соревнуются во всем с другими флотами. Но моря велики и ни один флот не может быть везде в один момент времени. Поэтому торговые корабли часто несут тяжелое вооружение, а корабли-наемники продают свою защиту тем, кто больше заплатит. Все помнят, что на море есть пираты – акулы ищущие добычу везде, где могут и используют страх и скрепленные цепями ядра для того, чтобы отправлять своих жертв на дно.

Хотя регулярные корабельные перевозки составляют основу морской активности на Тэе, западные острова достойны не меньшего интереса. Помимо возможности исследования многообещающих и опасных руин сирнетов, отсутствие цивилизации делает их весьма заманчивым местом. Здесь, в этом островном раю, пираты могут закапывать свои сокровища, бегущие от преследования закона люди могут найти укрытие, а великие страны прячут здесь свои секреты самых разных видов. Среди неисследованных архипелагов соперничающие буканьеры ведут свои личные маленькие войны. Здесь, на этих затерянных островах, члены Общества Исследователей рискуют жизнью и здоровьем для того, чтобы заполучить забытое знание сирнетов. Здесь, на этой грани исследованного мира, буканьеры могут жить так свободно, как хотят. Но умереть здесь так же легко.

Кто такие моряки?

Моряки – это люди, которые служат на парусных кораблях. Их профессия требует владения большим количеством различных умений. Они должны иметь морские руки, сильное сердце и железные потроха, или попросту, быть сильными, здоровыми и храбрыми. Моряк не являющийся таковым бесполезен. У моряков имеется масса различных обязанностей, каждый из членов экипажа знает немного о каждой. Моряк должен знать, как завязывать дюжины узлов и уметь работать с парусиной для того, чтобы мочь отремонтировать поврежденный парус. Кроме того, моряк должен иметь отличное равновесие и уметь быстро двигаться среди корабельного такелажа и по качающейся палубе, уметь работать даже тогда, когда над его головой свистят ядра или картечь или в моменты, когда шторм пытается сбросить или смыть его с палубы.

Большинство моряков быстро изучают все умения, которых не имели в момент, когда ступили на борт. Многие начинающие моряки отправляются в первое плавание, имея за спиной только годы, прожитые в деревне, и не умея почти ничего. Они вступают в команду корабля, проводят в море несколько месяцев и возвращаются совершенно преобразившимися. В плавании они постигают грамотность, они читают, так как занятий во время штиля не очень много. Они видят китов и дельфинов, а так же менее приятных морских существ. Жизнь приводит их иностранные порты, они встречаются с иностранной культурой, изучают новые языки и математику, переживают голод и болезни, становятся сильными и волевыми людьми. Вернувшись домой они оставляют свои деньги в кабаках и теплых кроватях дженни, после чего возвращаются в море для того, чтобы возместить потраченные деньги.

К сожалению, романтическая жизнь моряка имеет ряд очень неромантических аспектов. Любой корабль, отправившийся в дальнейшее плавание, возвращается назад примерно с третьей изначальной экипажа. Остальные гибнут в драках и штормах, по неосторожности или от несчастных случаев, умирают от голода, жажды или болезней. Обычно моряк работает по 12 часов подряд, спит 4, если спит вообще, а затем вновь оставляет свою подвесную койку для того, чтобы заступить на новую смену. Находясь на борту, ему часто приходится работать с парусами и такелажом на 15-метровой высоте, в то время как ветер, несущийся со скоростью 50 км/ч, пытается сорвать его с мачты. Работая, он должен не обращать внимания на дождь, иногда со снегом, и захлестывающие корабль штормовые волны. Еда, которую едят обычные матросы, обычно подпорчена, вода чаще всего – гнилая, а офицеры непростительны к ошибкам. Матрос постоянно должен избегать конфликта со своими товарищами, в противном случае он рискует получить нож в спину, пинок в то время, когда он лезет по вантам или перерезанное во сне горло. Если корабль входит в бой, его шансы на выживание могут сократиться до 10%, в зависимости от принадлежности корабля противника. Если у корабельного хирурга нет подходящих для его лечения инструментов, моряк, скорее всего, умрет от ран раньше, чем кто-то узнает, что он был ранен.

Но в конце плавания корабельный казначей выдаст ему больше денег, чем он видел за свою жизнь. Обычно получив такие деньги, моряк может достаточно легко уйти в отставку, если пожелает. Конечно, в иностранных портах моряки спускают массу денег на вино и дженни, а это означает, что им придется отправиться в новое плавание для того, чтобы вернуть свое только что полученное богатство.

Такова романтическая жизнь моряка.

Типы моряков

Моряков Тэйи можно разделить на 4 основные категории.

Торговцы – экипажи кораблей, вовлеченных в торговлю или какую-либо торговую активность. В эту категорию входят морские купцы, перевозящие грузы из одного порта в другой, а так же китобои, рыбаки и исследователи западных морей. Так же в нее входят представители менее приятных профессий, таких как контрабандисты и бутлегеры. Большинство моряков относятся именно к этому классу, а не какому-то иному.

Военные моряки – экипажи кораблей, входящих в военные флоты различных держав. Они патрулируют воды вблизи побережий своих стран, защищают важные конвои, охотятся на пиратов и участвуют в сражениях с флотами других стран. Служба в морском флоте пользуется дурной славой, так как условия жизни на военных кораблях, как правило, очень скверны, хотя, конечно же, есть исключения. Как правило, моряки служащие на тех кораблях, капитаны которых достаточно компетентны, живут лучше..

Каперы – особая категория моряков, скопище наемников и неудачников. По сути – «наемные пираты», получившие официальное разрешение правительство на патрулирование морских просторов. Они охотятся на корабли, враждебные нанимателю и захватывают добычу на кораблях, принадлежащих враждебным странам. По сути, они позволяют правительственному флоту не марать рук. Они так же часто участвуют в эскортных и других особых миссиях. Самое известное сообщество каперов современной Тэйи – «Морские Псы» королевы Элейн.

Пираты – волки морей, преступники, рыскающие по морю в поисках грузовых кораблей или другой поживы. Они говорят, что никто не способен защитить себя от них. Большая часть из них назначает только те деньги, которые были захвачены у их жертв. Опасности, которым подвергаются пираты, бесчисленны, но они имеют больше свободы, чем кто бы то ни было на Тэе. Обычно они заинтересованы в основном в содержимом трюмов корабля-жертвы. Поэтому они редко вступают в бой с целью потопить корабль-противник. В большинстве случаев пираты предпочитают сойтись с кораблем противника борт о борт и взять его на абордаж. Их кровавая репутация имеет следствием то, что большинство из пиратов не имеет союзников и друзей. Военные корабли имеют приказ топить все пиратские корабли, которые обнаружат. Захваченные в плен пираты, как правило, вешаются без суда. Однако, несмотря на это, не все пираты крайне кровожадны. Известный пират Гессе, например, известен своим джентльменским поведением, а Береговое Братство, несмотря на жестокость, имеет довольно грубые и своеобразные понятия о чести. Кроме того, оно принесло первые проблески демократии в моря Тэйи.

Экипаж корабля

В этом разделе приводятся основные офицерские должности на корабле и связанные с их выполнением обязанности, а так же описание подчиненных каждому офицеру людей.

Капитан

Роль капитана на корабле зависит от природы корабля. На военных кораблях капитан является абсолютным и непререкаемым авторитетом. На многих пиратских кораблях, однако, права капитана могут быть ограничены договором между экипажем и капитаном. По некоторым договорам капитан является просто боевым командиром корабля и считается полновластным командиром корабля только во время боя, по другим договорам права капитана равны правам капитана боевого корабля. Зачастую капитан не является самым опытным моряком, чаще им является корабельный мастер. Однако в большинстве случаев он является самым опытным боевым командиром. Обычно под его командованием служит большое количество офицеров - все перечисленные ниже.



Лейтенант(ы): Корабельный лейтенант или «первый помощник» служит заместителем командира. Он помогает капитану и передает его распоряжения экипажу. Капитан может иметь более чем одного лейтенанта, их число меняется в зависимости от размеров корабля.

Корабельный мастер

Корабельный мастер подчинен капитану и его лейтенантам, и является начальником всего экипажа. Капитан отдает приказы мастеру, который следит за тем, чтобы они были исполнены. Однако главная обязанность мастера – навигация. Капитан корабля, как правило, назначает мастером самого опытного моряка из экипажа, человека, которого экипаж в наибольшей степени уважает. Корабельный мастер имеет под своим командованием ряд офицеров, перечисляемых ниже:

Помощник мастера: Моряк, обучающийся для того, чтобы занять положение корабельного мастера и его заместитель.

Квартирмейстер: Старший рулевой, напрямую ответственный за организацию управления кораблем.

Рулевые: Рулевые осуществляют за непосредственное управление кораблем и являются начальниками над каждой из корабельных вахт. Во главе вахты могут стоять одновременно несколько рулевых, в зависимости от размера корабля.

Казначей: Казначей отвечает за все финансы корабля, а так же - за груз и запасы. Каждый моряк, даже корабельный кок, которому нужно взять что-то из корабельных запасов, докладывает об этом казначею.

Стюард: Корабельный эконом, помощник казначея.

Кок: Кок готовит еду для экипажа.

Боцман

Боцман, зачастую называемый моряками «босун» является аналогом сержанта. Когда капитан отдает приказ, его получает лейтенант, который передает его корабельному мастеру, мастер, же в свою очередь передает его боцману. Боцман организует группу моряков, называемую командой, для выполнения приказа. Боцман – человек самого высокого ранга из всех, кто напрямую работает с простыми моряками, не имеющими офицерского звания. Еще более важно то, что боцман поддерживает дисциплину на корабле. Самым распространенным наказанием в случае, если кто-то преступает пределы дозволенного, является порка, осуществляемая боцманской плеткой – «девятихвостой кошкой». Поэтому среди моряков ходит фраза, обозначающая то, что моряк попал в неприятности – «позволить кошке вылезти из мешка».

Боцман имеет целый ряд помощников перечисленных ниже:

Помощник боцмана: Обычно боцман имеет некоторое количество помощников, передающих приказы и привлекающих внимание экипажа. Обычно для этого используются оловянные свистки - «боцманские дудки»

Парусный мастер: Моряк, отвечающий за ремонт парусов и делающий новые паруса из запасов парусины, приобретенной казначеем.

Рангоутный мастер: Рангоутный мастер командует подъемом и опусканием парусов, а так же работами над рангоутом – реями, мачтами и так далее. Матросы, которые работают на мачтах, называются «верхолазами».

Мастер форкасла: Мастер форкасла командует передней частью корабля. В его обязанности входит швартовка, постановка корабля на якорь и снятие с него, а так же измерение глубины.

Мастер-оружейник: Мастер-оружейник ведает всем ручным огнестрельным вооружением (пистолетами и мушкетами) на корабле. Кроме того, он хранит ключи от корабельного арсенала.

Корабельный оружейник: Оружейник ремонтирует пистолеты и мушкеты, имеющиеся на корабле

Корабельный плотник: Корабельный плотник отвечает за все ремонты и переделки деревянной части корабля, а так же за поддержку ее в рабочем состоянии. Обычно имеет двух помощников – помощника плотника и бочара, делающего и ремонтирующего бочки.

Мастер-канонир

Мастер-канонир (или просто канонир) отвечает за стрельбу из пушек, а так же за их ремонт и поддержание в боеспособном состоянии. Он так же хранит единственный ключ от порохового погреба корабля. Как правило, этот ключ носится на шее. Большинство канониров хорошо разбираются в математике, так как для точного наведения пушек требуется некоторое количество расчетов. Мастер-канонир обычно имеет подчиненного – помощника канонира.



Помощник канонира: Подчиненный мастера-канонира. Обычно помощники обучаются у канонира его мастерству - умениям смешивать порох, отмерять необходимое его количество, кроме того они изучают алгебру, необходимую для наведения пушек. Иногда помощников канониров называют «пороховыми обезьянами»

Корабельный врач

Корабельный врач отвечает за здоровье и благосостояние экипажа. Используя свое знание трав и медицины, он делает все возможное для того, чтобы уберечь экипаж от болезней, особенно цинги. Это является довольно тяжелой работой. Кроме того, он заботится о ранах членов экипажа. Как правило, ему подчинены два человека:

Помощник врача: Помощник врача помогает корабельному врачу в исполнении его обязанностей. Кроме того он изучает обязанности врача и медицину,

Фельдшер: Фельдшер выполняет мелкие поручения врача, а так же играет роль сиделки, приглядывает за больными и ранеными моряками и информирует врача об изменении их состояния.

Мичман: Мичманом называется моряк, проходящий обучение на должность офицера. Обычно он занимается изучением различных корабельных профессий и испытывает свои способности к каждой работе. Почти всегда он является опытным моряком и имеет за спиной несколько плаваний.

Мастер-матрос: Опытный моряк, знающий и умеющий многое. Они способны справляться с различными обязанностями на корабле, но не имеют офицерского звания. Впрочем, они могут получить это звание. Мастер-матросы – самые ценные неспециализированные моряки на корабле. Зачастую они помогают боцману советом и своей интуицией.

Способный матрос: Моряк, имеющий за спиной одно или два путешествия и показавший себя способным к морскому делу.

Обычный матрос: Обычный моряк, умеющий вязать узлы и знающий как не упасть за борт при качке.

Экипаж пиратского корабля

Экипажи пиратских кораблей куда более пестры и нестандартны по составу, нежели экипажи кораблей различных флотов. Приведенный выше список включает в себя полностью укомплектованный экипаж. Пираты же редко имеют достаточно людей для того, чтобы укомплектовать корабль полностью. Им приходится плавать с тем, что они имеют. Однако пиратские корабли, как правило, имеют куда больше мастер-матросов, нежели стандартный флотский корабль, а члены экипажа более готовы и способны к тому, чтобы проливать кровь. Больше - они желают этого.

Суеверия

«Небо красно поутру - моряку не по нутру» - морская рифмовка о погоде

Культура моряков наполнена различными суевериями, большинство из которых содержит скрытую где-то в глубине истину. Ниже приводятся самые распространенные из тысяч суеверий, которые пропитывают жизнь каждого моряка.

«Коль кольцо вокруг луны, снег иль дождь на завтра жди»

Гало вокруг солнца или луны вызывают ледяные кристаллы, находящиеся в атмосфере. Появление гало весьма часто указывает на то, что в течении трех дней может наступить скверная погода.

«Если радуга с утра, шторм идет на нас тогда»

Погодные фронты в средних широтах путешествуют с запада на восток. Радуга становится видна, если спина смотрящего повернута к солнцу, а сам он смотрит в противоположную сторону. Поэтому, если солнце на востоке, а радуга на западе, шторм находится к западу и надвигается вместе с погодным фронтом.



«Если в ночь луна чиста, значит скоро холода»

То, что небо чисто, а луна ясно видна, означает то, что атмосфера чиста и Терра быстро остывает. Поэтому если не будет ветра и температура упадет достаточно низко, на мачтах и реях появится иней.

«Небо красно поутру - моряку не по нутру»

Красное солнце честно свидетельствует о том, что в атмосфере присутствуют оба фактора, необходимых для начала дождя – пыль и высокая влажность. Следовательно, погода явно должна ухудшиться.

Суеверия, связанные с мертвецами.

Корабли почти никогда не перевозят по морю мертвых. Если человек умирает в море, его обмывают, одевают в чистую одежду, заворачивают в ткань, привязывают к ногам груз и сбрасывают в море с прощальной молитвой.

Если же моряк пропадает в море, сухопутные жители не копают могилу, не ставят камня и не говорят о нем как о мертвом 7 лет. Копать могилу для еще живого человека – скверная примета.

Моряки почти никогда не говорят об ушедших, а если они вынуждены это делать, они говорят не Джек или Джеймс, а «Бедный Джек» или «Бедный Джеймс». На корабле царит глубочайшее уважение к мертвым, возможно, потому, что моряки слишком хорошо знают легенды о призраках и призрачных кораблях.

Мать – Океан

«Море всегда получает то, что желает»

Моряки всегда говорят о море как о «Матери-Океане». Их отношение к нему похоже на отношение уссурцев к «Матушке». Целовать женщину около моря считается дурной приметой. Океан для моряков – любящая, но ревнивая мать, которой не нравится то, что ее сыны проводят свое время с недостойными женщинами.

Моряки никогда не говорят своим женам и любимым о том, когда они уплывают, куда предстоит плыть и когда они вернуться. Вся жизнь моряка связана с капризами моря, и как только корабль поднимает паруса, ответы на эти вопросы перестают существовать. Моряки принадлежат Матери-Океану.

Более того, моряки верят в то, что людей, упавших за борт корабля океан призывает к себе, а те, кто пытается спасти их от Матери-Океана будут призваны вместе с ними. Поэтому ни один моряк никогда не перепрыгнет через борт корабля для того, чтобы спасти утопающего собрата. С другой стороны бытует верование в то, что тела, которые выносит на берег прибой, принадлежат тем, кто более не нужен Матери-Океану

«То, что принадлежит морю, вернется в него»

Моряки никогда не красят одежду материалами, пришедшими из моря и не используют в качестве балласта для корабля морские камни. Они знают, что слишком часто против тех, кто нарушал это правило, поднимался сам океан, пытавшийся вернуть то, что принадлежит ему по праву.

Правосудие и море

«Король может помиловать убийцу, океан не сделает этого никогда»

Среди моряков общеизвестно, что Мать-Океан часто вершит правосудие там, где этого не могут люди. Широко известна история о преступнике, нанявшегося на корабль под чужим именем Ikz njuj избежать правосудия. После того корабль вернулся в порт приписки, магистрат города информировал капитана о том, что они разыскивают человека. Капитан ответил, что похожий человек был на корабле, но во время ужасного шторма его смыло за борт. И он был единственным погибшим во время этого шторма. Об этом стоит подумать.

Океан ничего не прощает и те, кто не уважает его правил, обычно находят в нем смерть.. Пойманных пиратов обычно вешают над водой и оставляют висеть до тех пор, пока под ними не пройдут три прилива. После чего его хоронят на пляже, в полосе прилива.

Морякам памятна история о человеке, пытавшемся похоронить свою убитую жену вблизи океана. Не важно сколько раз он пытался это сделать – каждый раз океан выкапывал ее, и каждый раз находили в одной и той же позе. Она указывала на свой дом левой рукой – туда, где осталось ее обручальное кольцо.

«Джек Дурная Погода»

«Джек Дурная Погода» является термином для моряка, приносящего кораблю несчастья. На корабле с экипажем из блондинов черноволосый моряк – «Джек». Иностранец на корабле с экипажем их обитателей одной страны так же приносит несчастье равно как и человек, не уважающий море. Очень часто





сухопутные жители предстают в песнях и историях моряков теми, кто навлекает на корабль несчастья. Моряки редко забывают тех гордых безумцев, которые навлекают гнев Матери-Океана на экипаж.

Добрая удача

Существуют тысячи способов привлечь удачу на корабль. Далее перечислены лишь некоторые из них.

Моряки прокалывают себе уши потому, что это улучшает их зрение. Капитаны, как правило, прокалывают только одно ухо – противоположное тому глазу, которым капитан пользуется для того, чтобы смотреть через подзорную трубу.

Очень важна еда моряков. Ты – это то, что ты ешь, в конце концов. Моряки жуют акулий зуб для того, чтобы быть уверенными в том, что их собственные зубы не выпадут, едят черепахи для того, чтобы жить долго и

натирают ноги рыбьим жиром для того, чтобы сохранить тепло. С другой стороны моряки никогда не едят рыбы головы – ведь рыба слишком тупа даже для того, чтобы выбраться из рыболовной сети.

Все моряки знают, что после поимки первой рыбы за день, на нее нужно плюнуть и бросить обратно в воду. Это гарантирует то, что в течении этого дня будет поймано в десять раз больше. Так же они знают, что сразу после повышения в должности или звании надо дать денег первому встречному.

Птицы так же приносят морякам удачу, особенно – альбатросы, парящие высоко в небе и не делающие для этого даже взмахов крыльями. Видеть во сне птиц так же является хорошим предзнаменованием, точно так же как и сны о зеленых полях – рае моряков, месте называемом Луг Скрипачей. Так же приносят удачу сны о кукурузе и купающихся детях.

Невезение

«Карты, кости и женщины всегда приводят к проблемам»

Корабельный мастер всегда может дать начинающему моряку кучу советов. Для начала ученик должен держаться подальше от зайцев, лис и кошек. Зайцы симпатичны, но только до того, пока не почувют опасность, после чего они буквально сходят с ума, лисы известны своей хитростью, а кошки носят в своей шерсти шторм (статическое электричество) – явный знак недоброго колдовства.

Женщины – иная проблема. Слишком часто женщины в чужих портах заманивают моряков обещаниями ночи, полной страсти. Но концом этих обещаний для моряка оказывается удар по голове или перерезанное жадным сводником горло. Однако на Тэе имеется существенно большее количество женщин-моряков, чем в нашем мире, поэтому женщину, входящую в экипаж, не воспринимают как источник невезения – пока все знают, кто она и что она хочет.

Пираты Тэи

«Живее прыгайте, парни и поднимайте каждый клочок ткани, который есть на борту! Если это линкор догонит нас, сирены будут петь над нашими костями раньше, чем сядет солнце» - последние слова авалонского пирата Аарона Гая, ставшие впоследствии широко известными.

Здесь приводятся 6 самых известных пиратских банд Тэи, однако множество более мелких пиратских экипажей плавают независимо от этих групп.

Береговое Братство

Зловещее Ла Бока де Чело, Береговое Братство, объявило войну всему миру. Изначальные его члены были узниками неприступного кастильского острова-тюрьмы, известного как *La Bissa*. Внезапная вспышка чумы на острове вызвала полнейшую панику, позволившую заключенным захватить остров и два корабля снабжения, стоявших в бухте. Затем последовало несколько успешных атак на торговые корабли Водачче. После этого бывшие заключенные построили небольшой флот и объявили себя нацией свободных людей. Теперь их корабли плавают вдоль южного побережья Тэи и являются сущим бедствием для торговли.

Их возглавляет человек по имени Алленде. О нем почти ничего не известно. По слухам он происходит из Кастилии или Империи Полумесяца. Многие верят в то, что он волшебник. Основанием для

этого послужил рассказ первого помощника с монтеньского линкора и его клятвенные заверения в том, что он наставил пистолет прямо в живот пирата и выстрелил в упор. Пуля сбросила Алленде за борт, но в остальном он остался невредимым. После этого случая верность его людей стала просто фанатической, а их вера в то, что их капитан благословлен доброй удачей – непоколебимой.

Корабли братства нападают в основном на торговцы Монтеня и Водачче, атаки же на кастильские корабли очень редки. Многие считают, что это свидетельствует о кастильском происхождении Алленде.

Вестенские Рейдеры

Вестенские рейдеры заполонили воды к северу от Тэйи. Они атакуют все торговые корабли, с которыми пересекается их путь. Часто они выстраивают свои дракары на холодных, покрытых туманом отмелях для того, чтобы внезапно напасть на ничего не ожидающих торговцев. Налетчики имеют в своем распоряжении силы нескольких вестенманавеньярских колдунов, кроме того, в их экипажах хватает решительных и отважных айзенских наемников. На свете очень мало вещей, которых вендельцы боятся больше, чем глухих ударов их больших барабанов, отбивающих темп для гребцов, и означающих то, что Повелитель Рун вот-вот отнимет ветер у парусов выбранной пиратами жертвы.

При первом появлении рейдеры трижды трубят в бараний рог. После этого у их жертвы остается выбор – опустить паруса и сдаться - либо сражаться до последнего человека. Вестенцы не заинтересованы в том, чтобы брать пленных – их собственные люди работают на веслах лучше, чем любой прикованный раб. Однако вопреки своей обычной практике «пленных не брать» вестенцы всегда стараются оставить в живых одного человека из каждого экипажа, с которым рейдерам довелось сражаться - для того, чтобы весть об их победе распространилась как можно дальше.

В последнее время начали циркулировать истерические истории о кораблях с покрытыми рунами носовыми украшениями, способными изрыгать молнии и озверелых рейдерах, носящих рогатые шлемы и не обращающих внимания на смертельные удары. Здравомыслящие торговцы игнорируют эти явно навеянные ромом слухи, но не может быть ошибки в том, что вестенские рейдеры представляют серьезную угрозу для вендельской торговли. Того, кто сможет избавить Вендельскую Лигу от этого бича, ожидает огромная награда.

Багровый Роджер

Эта «группа» пиратов состоит из одного корабля, называемого «Багровым Роджером». Экипаж этого корабля состоит из смертельно опасных и кровожадных людей, возглавляемых вызывающим ужас капитаном. Эти пираты никогда не предлагают жертве сдаться и не берут пленных. Они просто атакуют и не оставляют в живых никого, убивая всех, кого могут найти. Наиболее рискуют, по-видимому, корабли, несущие груз артефактов Сирнетов, так как пираты, видимо, способны каким-то образом чувствовать их присутствие. Единственное свидетельство очевидца об этих пиратах исходит от капитана «Госпожи его лордства», торговой бригантины, ушедшей от «Багрового Роджера» пока пираты грабили «Серого Пса» - корабль, находившийся в совместном плавании с «Госпожой». По словам очевидца, пираты использовали в бою странные устройства, возможно – изготовленные Сирнетами. Капитан «Роджера» был высоким человеком с кудрявыми черными волосами и сражался странным серпом, удары которого в равной степени легко рассекали плоть и металл.

После того, как «Госпожа» в панике подняла паруса, они услышали крик странного пирата - «Бегите, трусливые собаки, и скажите всему миру, что видели «Багрового Роджера» и его капитана Рейса. В следующий раз, когда мы встретимся, я распорю вас всех сверху донизу!» Капитан бригантины был так напуган, что вышел в отставку и отказался вновь выйти в море. По всей видимости, его инстинкты дали ему верную подсказку – в следующем месяце его корабль пропал в море. Впрочем, это его не спасло. Через неделю после пропажи корабля капитан был найден в собственном доме, разрубленный напополам каким-то чудовищным оружием. На стене кровью капитана было написано слово «Рейс».

Авалонская королева Элейн предложила награду в 8.000 гильдеров за доказательство смерти Рейса, которое в обязательном порядке должно включать его серп.

Морские Псы

Морские Псы действуют у северного и западного побережий Тэйи и атакуют в основном монтеньские и кастильские суда. Эти пираты плавают в основном на маленьких и маневренных шлюпах. Они никогда не причиняют вреда авалонским кораблям. Ходят слухи о какого-то рода связи между этими людьми и королевой Элейн. Впрочем сама она отрицает всякую связь с пиратами. Правители других стран не уверены в том, что это заявление правдиво.

По-видимому, Морские Псы действуют независимо друг от друга, однако наибольшей известностью среди них пользуется Джеремиа Берек, капитан «Черного Рассвета». Капитан Берек



франтоватый, хорошо выглядящий человек, весь экипаж которого готов последовать за своим капитаном даже в Ад. Циники, впрочем, объясняют это тем, что Берек использует чары для того, чтобы культивировать эту неестественную лояльность в своих людях. Впрочем, четких доказательств этого нет.

Капитан Берек и другие Морские Псы появились в битве с Кастильской Армадой. Изобретательность и способности Берека к командованию флотом оказали решающее влияние на исход битвы и привели к победе авалонского флота. Хотя, конечно же, это только усилило слухи о том, что он работает на королеву Элейн.

Экипаж Капитана Гёссе.

О капитане Филиппе Гёссе ходит больше историй, чем о любом другом пирате. Он вступил в монтеньский флот около 40 лет назад и быстро рос в чинах. Поворот в его жизни произошел в момент, когда он сдружился с Эрнандо Охоа, священником самой неортодоксальной веры. «Капеллан» Охоа был атеистом, выступавшим за новый уклад жизни, при котором все члены общества должны работать и, соответственно, все члены общества должны пожинать плоды коллективного труда. Твердо уверовав в веру священника Гёссе убедил свой экипаж поднять мятеж и стать пиратами.

Мятежники долго странствовали по морям, но по многим сообщениям избегали отнимать жизнь у кого бы то ни было без необходимости. Зачастую экипажи захваченных кораблей присоединялись к ним, что привело к образованию крупного пиратского сообщества под управлением талантливого и харизматичного капитана Гёссе. Зная репутацию Гёссе большая часть встреченных его эскадрой кораблей сдавалась без боя. Однако в один прекрасный момент Гёссе и его люди устали от пиратства и поселились на далеком острове, начав воплощать то общество, в которое верил капеллан Охоа.

С тех пор капитан Гёссе потихоньку стал одной из сказок, которые рассказывают на ночь, однако два года назад одиночная, очень быстрая шхуна погналась в авалонских водах за торговым кораблем и взяла его на бордаж. Пиратов вел добродушный старик, заявлявший всем и каждому, что он и есть капитан Гёссе. Пираты обращались с захваченным экипажем весьма цивилизованно. Они оставили им достаточно запасов для того, чтобы корабль мог добраться до земли, и даже устроили веселую попойку с пленными моряками. Жертвы этого, не столь уж жестокого, преступления были оставлены в удивлении и весьма благодарили Добрую Удачу, когда Гёссе провозгласил последний тост и оставил их корабль. Неясно впрочем, свидетельствует ли это происшествие о возвращении Гёссе к пиратству или этот случай был его последним путешествием и попыткой вспомнить молодость или потряхнуть стариной.

Корсары Кейред-Дина

Возможно, ни одного пирата на Тэйе не бояться больше, чем Кейред-Дина. Его корсары происходят из Империи Полумесяца, появляются внезапно и разоряют прибрежные города. В отличие от его западных собратьев по ремеслу, Кейред-Дин более заинтересован в том, чтобы брать пленных, а не в том, чтобы поднять красный флаг. Неизвестно, как эти пираты проходят мимо гарнизонных фортов на Ключе Водачке, но за последние 20 лет пираты успели похитить тысячи невинных жителей Тэйи. Ни о ком их этих людей больше не слышали, словно они упали с края света.

Эти корсары предпочитают большие галеры, возможно из-за того, что они могут нести большой груз и много людей. В процессе обычного рейда корсары высаживаются вблизи города, а затем врываются в город демонически воющей толпой. Они убивают и грабят всех без разбора, одновременно с этим пытаясь захватить максимум пленных, затем загоняют их на галеры, сажают на весла и заставляют их грести к той неясной судьбе, которая ждет их в плену.

Никто из корсаров не страшен как Кейред-Дин и сам по себе. Он представляет собой огромного, мускулистого уроженца Империи Полумесяца и имеет огненно-рыжую бороду, исключительно редкую среди его народа. Известно, что он фанатичный последователь Второго Пророка и убивает все волшебников, которых встретит. Его гневливый характер так же хорошо известен. Известен случай, когда грозный корсар приказал скормить косяку сирен одного из своих моряков, застав того пьяным на борту корабля. Церковь предложила награду в 10.000 гильдеров за доказательство смерти Кейред-Дина.



Тайные Общества

«Они представляют собой глубоко частные организации с весьма общественными целями».-

Эстебан Вердуго

Т

Тайные встречи в темных комнатах так же важны для истории Тэйи, как и армии, топчущие ее зеленые поля. Ее история изобилует войнами, но самые важные конфликты решаются не шпагами, мушкетами и пушками на поле боя, а в тени – шепотом и кинжалом. Люди, находящиеся в стороне от этого одновременно благословенны и прокляты. Благословенны потому, что не знают, как и насколько эти организации влияют на их жизнь и прокляты по той же причине.

Тайные организации, влияющие на закулисную политику существовали всегда. Все эти группы имеют тайные цели и хотя вы никогда не сможете узнать об их существовании, гарантировано, что они будут знать о вашем.

Эта секция посвящена крупнейшим из тайных обществ Тэйи, их состоянию и целям.

Общество исследователей

Общество Исследователей было основано в 1598 году Камероном МакКормиком. За первые 9 лет оно стало центром всех археологических исследований на Тэе и сообществом, совершившим все существенные открытия. Члены общества ведут раскопки на местах расположения сирнетских городов, они каталогизировали почти 500 артефактов и создали самую большую на Тэе библиотеку карт. Они открыто показывают свою принадлежность к нему и с гордостью носят серебряные значки и кольца с изображением магнитного компаса.

Общество захватило воображение публики, их слава способна соперничать даже со славой Рыцарей Розы и Креста. Многие пьесы и новеллы используют образы членов этого общества в качестве центральных персонажей.

МакКормик основал Общество для того, чтобы удалить от раскопок «землекопов» - людей, совершавших вылазки на руины городов сирнетов и расхищавших артефакты для того, чтобы продать их знати. Общество же более заинтересовано в классификации и изучении артефактов, нежели в их продаже. Длинные и тяжелые кожаные плащи, которые носят члены общества, часто называются «плащами землекопов» - в честь титула, без которого представители общества просто не могут жить.

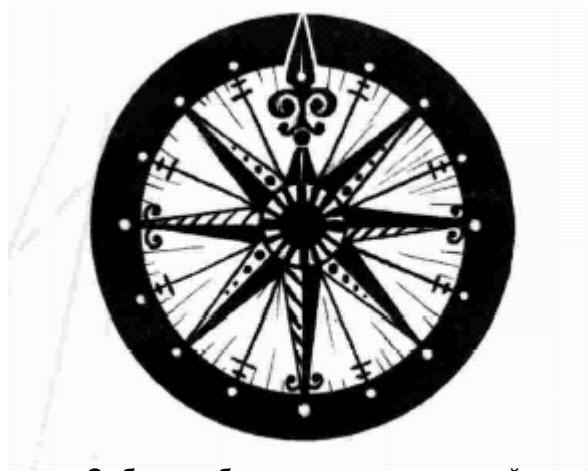
Как ни странно, но главным противником Общества Исследователей является Ватиканская Церковь. Третий пророк порицал исследование сирнетских руин, и говорил, что такая деятельность губительна для души. И хотя некоторые кардиналы выступают в защиту Общества, позиция церкви в целом остается такой: «Такая деятельность является еретической и будет наказана, при необходимости – даже смертью».

Текущая штаб-квартира общества находится в родном городе МакКормика – Карлеоне, на юге Авалона. Региональные представительства имеются в Монтене, Венделе и айзенском городе Фрейбург. Члены общества обязаны проявлять гостеприимство по отношению к другим членам общества, если их об этом попросят, и при необходимости, предоставлять им укрытие от представителей Церкви.

Невидимая Коллегия

В течении тысячелетия университеты Тэйи искали ответы на загадки Теуса. Устройства и методы, созданные в них привели к невероятным открытиям в науке и технике. Иная, слегка отличная культура, не совершила бы их столь быстро.

Однако в недалеком прошлом у ученых возникли проблемы с Инквизицией, и наука оказалась «за бортом», так как финансирование многих малых университетов было прекращено, а из более крупных учреждений уволили многих профессоров. Но «пересмотр науки», устроенный инквизицией на этом не остановился.



Эмблема общества исследователей



Печать Невидимой Коллегии

Не так давно, с погружением Церкви в хаос, внимание кардиналов перешло на сохранение порядка вещей и Церкви, и сама необходимость исследований так же «оказалась за бортом». Затем, словно бы обстоятельство и так не были из рук вон плохи весьма влиятельный кардинал, Джузеппе Вердуго, привел Инквизицию в священные залы науки и образования.

Инквизиция Вердуго призвала к остановке всех научных исследований. В результате все эксперименты были полностью остановлены. Кардинал Вердуго следует в своих проповедях следующему положению: «Пришло время Четвертого Пророка. Сейчас не время изучать этот мир, но готовиться к миру иному». Сам он не намерен искушать Господа и навлекать на себя его гнев только потому, что «ученые» желают и дальше совать нос в его секреты. Те же, кто игнорируют приказы Вердуго, быстро обнаруживают себя стоящими с петлей на шее - или над разгорающимися дровами в привязанном к столбу состоянии.

Прочие лидеры Церкви, к сожалению ватиканских ученых, слишком озабочены монте́ньским вторжением и отсутствием Иерованта для того, чтобы обращать внимание на крестовый поход Вердуго. Но, несмотря на бдительный глаз Инквизиции, исследования продолжаются, однако ученые вынуждены были сделать их тайными.

Работающие в тайне ученые называют себя Невидимой Коллегией и делают все, что могут для того, чтобы продолжать эксперименты, скрываясь от ока Инквизиции. Однако, без поддержки и финансирования со стороны Церкви серьезные исследования почти невозможны. Поэтому для продолжения работы они используют свои собственные средства и финансовую помощь со стороны. Для собственных нужд они создали подпольную систему связи, по которой внутри Коллегии передаются факты, данные и доказательства.

К настоящему времени Инквизиции не удалось установить имена кого бы то ни было из Невидимой Коллегии, а единственные конфискованные документы оказались зашифрованными настолько хорошими шифрами, что их до сих пор не удалось расшифровать. Каждый из членов общества знает только двух других. Вердуго оценивает численность Невидимой Коллегии примерно в две дюжины. Однако даже ее члены не знают численности организации, поэтому сказать, сколько ученых входит в нее, невозможно.

Рыцарский Орден Розы и Креста.

«Безнравственный человек не остановится не перед чем для того, чтобы делать зло, поэтому должны быть люди, которых ни остановит ничто в их стремлении вершить справедливость» - Розенкрейц.



Печать Рыцарей Розы и Креста

Роза и Крест – одно из самых странных тайных обществ на Тэ́йе... в первую очередь потому, что оно вообще не является тайным. Вокруг этого общества образовалось столько фольклора и легенд, что в общеизвестной информации о нем сложно отличить правду от вымысла.

Рыцарский Орден Розы и Креста является «джентльменским обществом», посвященным идеалам правосудия, справедливости и защиты тех, кто не может защитить себя сам. Многие рыцари являются шестыми или седьмыми сыновьями дворян, теми людьми, у которых практически нет перспектив. Большинство из них присоединились к рыцарям в надежде заработать себе славу, репутацию или привлечь к себе глаз дочерей богатых дворян - или, в случае с женщинами, входящими в орден, сыновей таковых.

По всей Тэ́йе рассеяно множество Домов Рыцарства и их двери всегда открыты для всех, кто желает получить членство в ордене. Некоторые дворяне покупают себе номинальное членство в ордене для того, чтобы поддержать его цели и кичиться принадлежностью к самому знаменитому рыцарскому ордену. Штаб-квартира рыцарей находится в Монтене, в городе Крию. Возглавляет орден Аристид Баво, человек, которого один из священников назвал «самый любимый человек в Монтене». Он очень много сделал для ордена, расширил его влияние и добился того, что орден имеет престиж при почти всех дворах Тэ́йи. На текущий момент Император Монтеня, отправляясь в путешествие, может рассчитывать на 5 рыцарей в качестве телохранителей, а король Кастилии может гордиться тремя. Даже королева Элейн в свое время была увлечена идеей добавить вымпел Розы и Креста к своему двору, но, по слухам, ее старший советник, Дервиддон, отсоветовал делать ей это.

Присоединиться к ордена непросто. Те, кто имеет тяжелый кошелек, может купить себе почетные место в Ордене, но они не имеют права называть себя Рыцарями. Вместо этого они называются «Жертвователями» и пользуются в Ордене известным уважением среди рыцарей за оказание им помощи. Те же, кто желает стать Братьями-Рыцарями, должны прослужить на службе Ордену три года. Как правило, эти три года являются самыми тяжелыми в жизни вступающего. Они должны служить Рыцарству не задавая вопросов, исполнять различные обязанности и принимать участие в различных путешествиях и авантюрах.

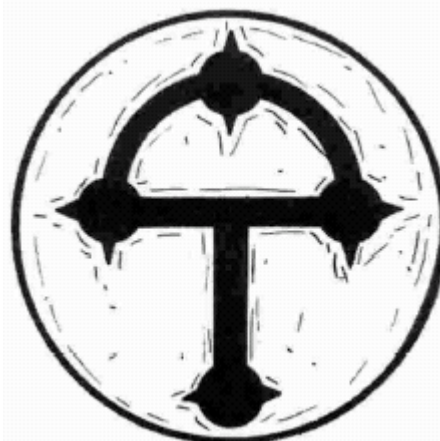
Во многих из них только безумец согласится бы принять участие. Однако, если докажут свою ценность, им позволяется носить Печать Розы и Креста и называть себя «Рыцарь».

Орден жестко структурирован, и рыцарь может получить более высокий пост и признание только через предельную отвагу, благородство и щедрость.

Ди Кройтсриттер (Рыцари Креста)

«Сегодня мы умрем, братья, но мы умрем как мужчины» - Гроссмейстер Кюрген, 1411, в начале Танненской Битвы.

«Die Kreuzritter» или «Рыцари Креста» когда-то содержали богадельни для бедных, раздавали пищу нуждающимся и сражались против неверных в крестовых походах. Изначально они включали в основном айзенских рыцарей, а их символом был черный крест на белом фоне. Их орден процветал до 1411 года, до тех пор, пока айзенский император не объявил их еретиками через марионеточного Иерофанта. Орден был уничтожен в Танненской битве. Однако до сих пор по тавернам ходят слухи, что орден превратился в тайное общество, служащее Иерофанту.



Печать Ди Крозриттер

Лос Вагос

«Жить ради Кастилии. Истекать кровью во имя ее народа. Умереть во их имя» - Эль Ваго

Кастилия никогда не была в столь ужасном положении, как ныне. Иностранцы завоеватели контролируют почти треть страны, инквизиторы открыто ходят по улицам, а корона находится на голове неопытного и неискушенного в управлении страной юноши, почти мальчика. В эти темные времена люди молят о появлении защитника. Лос Вагос ответили на их мольбы.

Их возглавляет таинственный странствующий рыцарь, известный как Бродяга. Эта тайная и нелегальная организация состоит из кастильских патриотов, прикладывающих все силы для того, чтобы защитить Кастилию от врагов. Их цели просты – защитить короля Сандовала от развращения властолюбцами, спасти народ от подавления инквизиторами и освободить западные территории от монтеньской оккупации. Они работают в тайне и никогда не раскрывают своей истинной принадлежности, так как в Кастилии имеют власть их потенциальные и реальные враги. Их немного, но они находятся на ключевых постах. Помимо этого, они имеют сочувствующих на верхних этажах власти.



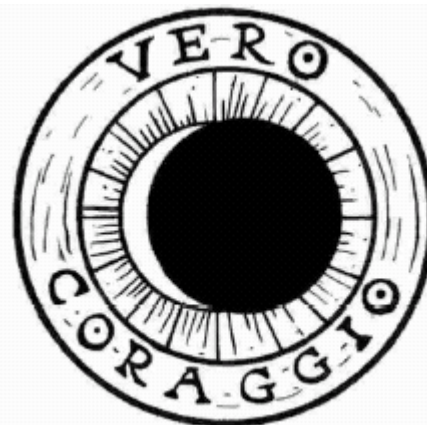
Печать Лос Вагос

Действия Лос Вагос отозвались гораздо шире, чем они ожидали, они дали надежду отчаявшейся нации. Они спасают беспомощных граждан от костра Инквизиции и саботируют военные усилия Монтеня. Они сорвали три покушения на Доброго Короля Сандовала и, по слухам, один из советников короля принадлежит к их числу. Каждым новым спасением, каждой раскрытой интригой они вдохновляют кастильцев на то, чтобы те начали защищать себя. И хотя страна готовится к еще более темному будущему, ее люди смотрят на крыши, чтобы увидеть среди них призрачную фигуру Эль Ваго.

Риласиаре

«Творец дал нам все, что нам нужно. Так почему мы продаем свою свободу тем, кто предлагает нам больше.» - из памфлета, найденного на газоне кардинала Кастилии Инекса Гузмана.

Это тайное общество известно под множеством названий – Лига Свободных, Оппозиция, Общество Вольнодумцев и Союз Герильеро (от *Guerilla* - Малая война). Это общество является самым неортодоксальным из всех тайных обществ Тэи. Вместе с тем оно самое единое и самое раздробленное из них – причем одновременно.



Печать Риласиаре

Целью Риласиаре является разрушение всех видов власти, которую они называют просто «Врагом». Риласиаре против всего, что ограничивает человеческую свободу, включая публичное (читай – церковное) образование, правительство, монархию, концепцию собственности, деньги, религию, и даже «сделку волшебников», которая была совершена почти 1600 лет назад.

Их философия проста – не одному человеку не нужно просить или хотеть чего бы то ни было. Создатель сотворил мир и разум для того, чтобы их использовать. Что-то нужно лишь тем, кто нуждается. Поэтому те, кто нуждается, имеют право на то, чтобы требовать большего.

Риласиаре показывают острые примеры людей, облеченных властью и задают вопросы об их постах и о том, нужен ли им их пост. Разве вы не замечали, что те, кто находятся на высоких постах, выглядят наименее достойными этого поста? Объяснение этого в том, что правительство и различные посты, связанные с управлением, созданы слабыми людьми для того, чтобы защитить себя от людей способных мыслить независимо и здраво. Законы так же были созданы слабыми для их защиты от сильных. Другими словами законы существуют для того, чтобы защитить слабого и карать сильных за то, что они пользуются преимуществами своей силы.

Они верят в то, что сила происходит из свободы мышления, из нее же происходит *«vero corragio»* – истинная отвага, высшая добродетель, которой может достичь человек. Истинная храбрость заставляет людей рисковать собой ради других, она дает человеку силу плевать в лицо тирании без страха в глазах, люди же находящиеся у власти не хотят, чтобы человечество приобрело *vero corragio*. Человек же, развивший в себе эту черту больше не нуждается в правителях и законах: *vero corragio* – его собственное правосудие.

У Риласиаре нет штаб-квартиры, нет и других официальных мест и дат. Члены общества узнают друг друга по условным знакам и «коду одежды» – по тому что, как и в каком соотношении одето на человеке. Их малая война против «искусственной власти» ушла в прошлое еще век назад, и ныне это общество – одно из самых небольших тайных обществ на Тэйе. Ноо абсолютно точно оно является самым шумным и крикливым из них.

Дочери Софии

«Марионетка никогда не увидит нитей, заставляющих ее танцевать» - герцогиня Анна Шеллот



Печать Дочерей Софии

По широким заявлениям Дочери Софии существуют для того, чтобы принести равные права представителям слабого пола Тэйи. Реально же это общество представляет собой нечто большее. – хорошо завуалированную политическую машину, маневрирующую важными людьми в направлениях, которые им никогда не будет дано понять. Используя свои закрытые школы, они обучают молодых женщин методам тайных действий и влияния на человека. Затем они помещают этих женщин возле мужчин, обладающих властью – для того, чтобы подталкивать их в нужном направлении. Используя это организация медленно набирает силу. Они надеются со временем появиться в обществе, а не ограничиваться тайным существованием и добиваются этого, используя свое прикрытие на улицах Тэйи.

В моменты свободные от такой деятельности, они используют свое влияние для того, чтобы защищать женщин от слишком жестких мужей и отцов. Они так же помогают женщинам из низших слоев общества сделать свою жизнь лучше, предлагая им более серьезную работу, требующую, правда, больших усилий.

Торговые гильдии, особенно Гильдия Дженни, особо полезны в этой деятельности, так же как и куртизанки Водачче, составляющие самый крупный блок Дочерей.

Для достижения своих целей Дочери используют не только политические методы, но и магию. Для воздействия на слабовольных людей используется Чары, с помощью Порте передаются тайные приказы, Сорте используется для того, чтобы манипулировать нитями судьбы и получать за счет этого преимущества. Среди Дочерей аномально большое количество волшебниц, по слухам они имеют даже омолаживающие составы для того, чтобы продлевать жизнь членов общества. Лидеры дочерей, впрочем, отрицают такие слухи.

От каждого члена общества требуют ведения детального дневника и отправки копий в контролируемые Дочерями женские монастыри, библиотеки которых связаны и объединены в единую великую библиотеку. Сотни дочерей каталогизируют эти дневники и обобщают собранную информацию. В них можно найти одни из самых аккуратных хроник всемирной истории. Время от времени эти записи используют Риласиаре, расплачиваясь за это своими секретами.

Ватицинская Церковь Пророков

*Мы веруем в единственно истинного Бога, Всемогущего Творца,
Создателя Рая и Тэйи, и всех вещей видимых и невидимых.*

Мы веруем в одну, святую и пророческую Церковь.

*И был Пророк, тот, кто ради нас, людей и во имя нашего спасения
высказал послание Творца и предсказал явление трех
последующих Пророков, и отдал себя в руки врагов его и был
казнен за нас во времена Августина Лаурена.*

*И был Второй Пророк, принесший посох,
он высказал послание Творца и увел людей от зла и был
предан неверным и казнен за нас.*

*И был Третий Пророк, принесший меч из чистого пламени,
он высказал послание Творца и отделил праведных от неправедных,
и открыл прямой путь для себя и тех, кто следует за ним.*

*И будет Четвертый Пророк, который принесет весы и часы,
о ком возвестит трубный глас, и в то, что
он разбудит мертвых и воцарится над
видимым и невидимым миром, который будет всегда.*

Реформированная Ватицинская Церковь («Ватицин» означает «пророк», поэтому Церковь называется так же Церковью Пророков) - одна из самых могущественных и влиятельных организаций на Тэйе. Ее власть построена на вере простых людей и тех дворян, которые разделяют эту веру. С силой Ватицинской Церкви и ее паствы невозможно не считаться. За прошедшее с выступления перед сенаторами Старой Республики Первого Пророка время Церковь сформировала собственную армию, разработала систему образования и простилировала создание большинства технологических и философских достижений мира.

Однако в более позднее время Церковь пошатнулась под действием жесткой критики. Обвинения в коррупции и жадности подрывало ее авторитет, и даже вызвали сомнения в истинности веры. Движение Протестантов возникшее в Айзене изменило Церковь навсегда – почти треть паствы обратилась в протестантизм. Для Церкви наступили тяжелые времена, и многие из тех, кто в нее входит, убеждены, что она сама навлекла все это на себя, и в том, что многого из этого можно было бы избежать, если бы кардиналы к ним прислушались.

Послание и Посланник

*«Создатель вокруг тебя, его лицо скрыто в
его работе» - Книга Пророка, Том 1-й, стих 7*

Послание Ватицинской Церкви просто. Творец создал мир как загадку, которую необходимо разгадать. Чем ближе человечество подойдет к этому, тем в более полной степени оно постигнет разум Творца.

Кредо (Во что я верую?)

Вскоре после смерти Первого Пророка император Корантин превратил веру Пророка в официальную религию. Он так же потребовал создания «кредо» - единого символа веры. В 325 Конвент Корантина создал кредо и представил его императору. Тот был удовлетворен.

Кредо состоит из 6 Пунктов Веры - догматов, которые все исповедующие ватицинскую веру полагают истинными. Верующие помнят кредо на память и повторяют их во время мессы и других церковных церемоний. Для того, чтобы понять Церковь, необходимо понять ее кредо.

Пункт 1: Один истинный бог.

Мы веруем в и единственно истинного Бога, Всемогущего Творца, Создателя Рая и Тэйи, и всех вещей видимых и невидимых.

Первый Пункт утверждает то, что есть только один истинный бог – Теус, Создатель Вселенной. Исповедующие истинную веру не могут верить в любых других богов и силы, включая магию, исходящую, по заявлению Церкви, от Легиона, Великого Врага. Использование волшебства является принятием иных сил, нежели Творец. Оно считается ересью, положить конец которой может только смерть и сожжение извращенного тела виновного.

Пункт 2: Одна истинная церковь

Мы веруем в одну, святую и пророческую Церковь.

Есть лишь один истинный бог, поэтому может быть только одна истинная церковь и это – Ватиканская Церковь. Другими словами существуют одни единственные ритуалы, предписанные и исполняемые Пророками, а следовательно - данные самим Творцом. Те, кто следует им, встанут и войдут в воинство Пророка при конце света. Все остальные церкви и веры ложны, все что говорят священники иных вер - обманчивая ложь, ведущая не в Рай, но в Бездну.

Пункт 3: Первый Пророк

И был Пророк, тот, кто ради нас, людей, и во имя нашего спасения, высказал послание Творца и предсказал явление трех последующих Пророков, и отдал себя в руки врагов его и был казнен за нас во времена Августина Лаурена.

Первый пророк является ключевым в кредо Церкви. Он был первым из тех, кого Создатель сотворил для того, чтобы принести его слово в мир. Он произнес пророчество о трех последующих Пророках и предсказал чудеса, которые им предстоит исполнить «продолжая его работу во имя Теуса». Он собрал последователей, первых святых, достигших состояния просветления посредством разума, и вместе с ними проповедовал о том, что только через принятие другого человека, даже если тот запятнан магией, человек может достичь спасения. И, наконец, он был тем, кто был поглощен бушующим пламенем ненависти и страха и принял смерть от рук волшебников и развращенных правителей.

Пункт 4: Второй Пророк

И был Второй Пророк, принесший посох, он высказал послание Творца и увел людей от зла и был предан неверным и казнен за нас.

Второй пророк прибыл из ныне языческой Империи Полумесяца и утверждал, что он был посвящен в духовный сан и послан в паломничество самим Теусом. Это было подвергнуто сомнению, ввиду того, что он говорил и цвета его кожи, но он заставил онеметь тех, кто был против него и лишал всех волшебников, которых встречал, колдовской силы. Он объявил о том, что его паства – рабы в своей родной земле и повел их обратно в пустыню - только для того, чтобы быть преданным и убитым братьями по рождению.

Пункт 5: Третий Пророк

И был Третий Пророк, принесший меч из чистого пламени, он высказал послание Творца и отделил праведных от неправедных, и открыл прямой путь для себя и тех, кто следует за ним.

Третий пророк родился в беспокойное время, тогда, когда мир готовился к назревающему конфликту. Но в отличие от предшественников он понимал греховность мира и не был терпимым к пороку, расцветшему среди знати. Он бросил их перчатку им самим и стал искрой, вызвавшей Войну Веры. Он переместил дом Церкви из Водачке в Кастилию и изменил образ мыслей по всему миру одним-единственным решительным действием, разорвав гармонию Церкви.

Пункт 6: Четвертый Пророк

И будет Четвертый Пророк, который принесет весы и часы, о ком возвестит трубный глас, и в то, что он разбудит мертвых и воцарится над видимым и невидимым миром, который будет всегда.

Неизбежно то, что в конце времен человечеству придется принести ужасную дань. Четвертый Пророк принесет Армагеддон, превратив мир в поле для вселенской битвы за души людей. Его поцелуй будет дыханием жизни для всего шара Тэи, а его армия будет состоять из тех, кто умер. Он поведет их через смерть, гнев и битву в новую эру бриллиантовой славы и правды, где наши судьбы станут нашими, а праведные будут жить вечно в благословенном служении Теусу.

Организация

С основания Церкви Первым Пророком ее административная система использует число 10 для того, чтобы делить каждый ярус ее иерархии. Каждая нация поделена на 10 округов, которые не обязательно совпадают с политическими округами и управляются представителями церкви.

Церковь

В каждом регионе Тэи, в котором когда-либо слышали о Пророках можно найти церковь, которая заботится о религиозных нуждах местных жителей. В 1267 году Третий Пророк издал «Декларацию о Почтительном Отношении», в которой содержалась следующее: «Любое сообщество без благословенного места служения Творцу считается лишенным благословения Церкви». Поэтому первым зданием, которое строят в новом городе, обычно является церковь.

Во многих местах церковь является центром общества, в ней не только проводятся мессы - зачастую она служит зданием суда для магистрата, залом для встреч горожан и центром множества фестивалей и празднеств. Это место служит прибежищем для нуждающихся, больницей для заболевших и убежищем для тех, кто говорит, что ошибся на своем жизненном пути.

Управление местной церковью лежит на старшем из посвященных в сан священников, служащих в ней. Первосвященник, выбираемый среди священников одной церкви голосованием равных на их встрече, так же представляет свою церковь в совете прихода.

Приход

Наименьшим округом в системе церковной администрации является приход. Приход состоит из десяти церквей находящихся неподалеку друг от друга. Приход управляется монсеньором, представляющим его в местном Совете Епископства и избираемым на встрече первосвященниками прихода.

Епископство

Следующим уровнем в системе Ватиканской Церкви является епископство. Каждое епископство включает в себя до 10 приходов. Епископство управляется епископом, должность которого так же является выборной в пределах епископства.

Архиепископство

Второй сверху и самый мощный уровень в Ватиканской Церкви – Архиепископство. Каждый из этих исключительно больших округов включает в себя до 10 епископств и управляется Архиепископом, который представляет свой округ в Совете Иероса. Внутренний круг всей системы включает 10 кардиналов, избираемых на совете Архиепископов. Они представляют свои епископства и имеют свои приходы в городе Ватикан, в месте нахождения своего Совета, а так же занимают место в Совете Иероса. Проживание в городе священника столь высокого ранга считается большой честью, поэтому многие города прикладывают все усилия для того, чтобы строить прекрасные соборы, поставив целью переманить к себе архиепископа.

Иерос

Самым влиятельным в Церкви человеком, после Пророков, естественно, является Иерофант, а вся Церковь пророков известна как Иерос. Иерофант избирается пожизненно, из Кардиналов, водящих в совет Иероса. Резиденция высшего из священников с XIII века находится в городе Ватикан, расположенном в Центральной Кастилии, в провинции семьи Альдана.

Пост иерофанта связан с большим количеством стрессов. Для облегчения своей работы Иерофант традиционно использует советы своих кардиналов. Существует так же традиция, по которой Иерофант в течении летних месяцев каждого года посещает двор одного из Ватиканских Монархов (Короля Сандовала или одного из принцев Водачче)

До прихода Третьего Пророка центр Ватиканской Церкви находился в Водачче. и большая часть иерофантов до переноса центра религии в Кастилию происходила именно оттуда.

Пол

Ватиканская церковь проводит и поддерживает политику равенства между полами и звания священников бесполы. Священник и тому подобного не существует, есть священники женского пола.

Церковные посты

Иерархические посты Ватиканской Церкви, начиная от монсеньора, являются выборными. Выборы проводятся среди равных представителей одного округа. Срок службы является пожизненным, хотя возможна и отставка, например в том случае, если священник предпочтет оставить пост, а не умереть на службе. Ушедшие в отставку члены церковной иерархии переводятся на службу простыми священниками в те церкви, с которых они начинали свою церковную карьеру. Канон Ватиканской Церкви, который управляет процедурами, подобными выборам, предписывает, чтобы все 10 членов совета присутствовали на выборах нового лидера. Решение политических вопросов, как правило, откладывается до подобных выборов.

Ритуалы

Существует большое количество ритуалов регулярно выполняемых священниками Церкви Пророков. Ниже приведены те из них, которые являются наиболее общеизвестными и распространенными.

Месса

Мессой называется стандартное собрание верующих в церкви с целью общей молитвы. Большая часть церквей служит мессы на старотейянском языке, хотя некоторые нации (в частности Айзен и Авалон) перевели молитвы, гимны и отклики на свои родные языки.

Крещение

Верующие, принадлежащие к Церкви Пророков, крестят детей в 10 лет. В процессе ритуала ребенок проходит устный экзамен на понимание святого писания. Следствием ошибки при ответах является годичный перерыв на дообучение, называемый «отсрочкой». По окончании этого периода ребенок пересдает экзамен. При необходимости отсрочка повторяется до тех пор, пока экзамен не будет сдан.

Посвящение в сан

Подобно крещению посвящение в сан включает устный экзамен для тех, кто желает присоединиться к Церкви в качестве священников. Тест, как и можно ожидать, сложен, а провал на экзамене приводит к

трехлетней отсрочке, после которой желающий может предпринять новую попытку. В случае, если и она будет провалена - третьей попытки не предоставляется.

Венчание

Венчание считается социальным контрактом перед Теусом, скрепленным Ватиканской Церковью. Венчающаяся пара должна быть согласна с догматами Послания и согласна произвести новое поколение детей, которые вырастут в той же вере. Священники могут жениться, однако их партнеры по браку должны быть крещеными и принадлежать к той же вере.

Книги

Церковью пророков используются две основные книги. Первая из них «Книга Общих Ватиканских Молитв». Она содержит детальную информацию о религиозном этикете, процедуры, ритуалы, молитвы и гимны. Вторая книга – «Книга Пророков» состоит из четырех Писаний: по одному на каждого из пророков, которые были, и одно для Последнего, того который последует за Третьим, и, как утверждается, станет свидетелем Конца Света.

Философия Церкви

Гностические религии, такие как Ватиканская, несколько отличны от современных европейских религий. В целом гностики были довольно равнодушны в вопросах веры, но, как и следует из их названия, уделяли много внимания вопросам получения знаний. По утверждению Ватиканской Церкви к Творцу человека приближает не вера, а знание. Понимание Творения дает человеку прозрение и постижение тайн вселенной. Ниже приведены некоторые из тех вопросов, которые Церковь пыталась понять, но на которые пока что не нашла ответа.

Волшебство

В пределах Церкви существует целый ряд философских течений связанных с отношением к знанию и его важности для понимания Творца. Однако почти все они утверждают, что волшебство является развращающим человека инструментом. Оно было создано не Создателем, но чуждой силой, старающейся нарушить порядок вещей. Все волшебство в той или иной степени разрушительно. Ведьмы Судьбы рвут на части нити, связывающие судьбу мира воедино, маги порте разрывают самую ткань мира. Сиды обучили авалонцев хитрым кулуарным трюкам, рунные маги вмешиваются в самую сущность Творения. Уссурские оборотни же весьма странны и церковь пока не объявила своей официальной политики относительно них.

Детерминизм и свобода воли.

Главное философское противостояние в церковных университетах связано с дебатами между детерминистами и теми, кто верит в новую концепцию – «свободную волю».

В данный период времени детерминизм, является теорией о том, что все решения, принимаемые людьми, предопределены. Краткая формулировка представлена в следующих силлогизмах:

Каждое событие имеет объяснимую причину.

Каждый человеческий поступок или выбор является событием.

Следовательно, каждый человеческий поступок имеет объяснимую причину.

Наличие объяснимой причины означает, что выбор или поступок не были свободными.

Следовательно, никакой человеческий поступок или выбор не свободен.

Многие церковные ученые используют эту формулу для того, чтобы защищать теорию о том, что человечество на самом деле не свободно, что бы люди на этот счет не полагали.

С другой стороны многие философы утверждают, что человечество должно иметь право на выбор. Они не оспаривают логики детерминистов, но делают упор на важность непредопределенности. По мнению одного из философов: «Если бы человек не мог выбирать, природа была бы безличной и безразличной силой, а не патриархом, каким мы рисуем ее в своем сознании». Между учеными идут горячие споры и не похоже, что они завершатся в ближайшем будущем.

Романтическая любовь

В нашем мире мы пришли к принятию существования эмоции называемой «любовью». Однако на Тэе сама мысль о существовании такого чувства вызвала одни из самых ожесточенных дебатов в истории. Церковь принимает любовь как философскую концепцию, но эта не та любовь, о которой пишут поэты. Человек должен любить своего соседа, неважно, кто он. Муж должен любить свою жену, неважно, какова она. Жена должна любить своего мужа, неважно, каков он. Любовь – для всех людей, а не для одного. Любовь, о которой пишут поэты, не более чем сексуальное желание, естественная потребность.

С другой стороны романтики говорят о новом виде любви, любви между двумя людьми, такой, какую никто иной не сможет почувствовать, разделить или понять. Это огонь, который ярко вспыхнул без причины, и будет гореть вечно.

Так безлична ли любовь, как утверждает Церковь или она является слиянию двух душ воедино, как утверждают поэты? Существует ли такая вещь, как Истинная Любовь и те, кто на самом деле попал по ее чары? Эти темы являются популярным поводом для дискуссий при дворе, многие философы тайно пишут книги на эту тему. Тайно, так как Церковь запретила исследования в этой области в пользу более практических и осязаемых материй.

Инквизиция

Инквизиция представляет собой таинственную внутрицерковную организацию созданную Третьим Пророком после его прихода к власти. Создав инквизицию, он поставил ей целью искать и уничтожать волшебство и все, что с ним связано, какую бы форму оно не принимало. Инквизиторы подотчетны только Иерофанту и имеют большую власть в пределах церкви. От священников и верующих ожидается оказание инквизиции любой посильной помощи. Благодаря усилиям инквизиции волшебники цивилизованной части Тэйи были вынуждены оставаться в подполье на протяжении многих веков.

По счастью за инквизицией всегда приглядывал Иерофант. Каждый из успешно управлявших церковью лидеров тщательно присматривал за ней, ограничивал ее численность и не давал этой силе возможности выйти из-под контроля. Излишне активные инквизиторы тихо убирались со своих постов, что позволяло держать эту организацию сконцентрированной на своих целях и не давало ей возможности захватить контроль над Церковью.

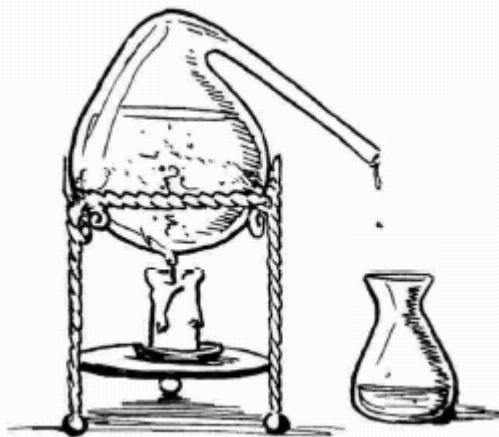
Однако недавно инквизиция начала меняться. С годами Церковь становилась все более консервативной, давая инквизиции все большую свободу действий. Резкий скачок произошел с исчезновением Иерофанта. Теперь инквизиция неподотчетна никому и не может быть ограничена никем до тех пор, пока новый Иерофант не будет выбран. Кардинал Эстебан Вердуго быстро набрал влияние, расширил цели Инквизиции и увеличил ее число за счет преданных фанатиков. Они объявили войну университетам Тэйи, жгли книги и вешали профессоров, пытавшихся помешать им. Их враги похищались и казнились как еретики, а те немногие кто мог вмешаться и помешать инквизиторам, слишком боялись действовать. Менее чем за 10 лет инквизиция стала доминирующей в Церкви силой.

Официальной целью инквизиции стало уничтожение ересей и спасение душ от огня Легиона. На практике это выражается в безжалостной кампании против волшебства и волшебников, протестантизма и протестантов, а так же против всех форм образования. Особенно пострадали университеты Тэйи. Кардинал Вердуго объявил, что время учебы прошло, а человечество должно приготовить свои души к Четвертому Пришествию. Он сократил финансирование университетов, вынудил профессоров бросить эксперименты и убил тех, кто занимался «нечистыми» занятиями. Большая часть людей считает, что все это является частью попытки захвата власти, но сам Вердуго настаивает на том, что он просто пытается спасти столько человеческих душ, сколько сможет. Однако из-за того, что Вердуго сосредоточил в своих руках громадную власть, его аргументы представляются довольно сомнительными.

Организация и методы

Инквизиция организована вокруг небольшой группы Верховных Инквизиторов – священников и епископов, участвующих в исполнении эдиктов Третьего Пророка. Они подчинены Кардиналу Вердуго, Великому Инквизитору, контролирующему всю организацию. Под Верховными Инквизиторами находится сбита с толку толпа помощников, лакеев и контактов, которые контролируются через их преданность, а так же запугиванием и шантажом. Те, кто сознательно вовлечен в деятельность инквизиции, могут носить титул «Инквизитор», если пожелают. Над людьми с этим рангом стоят управляющие ими Верховные Инквизиторы. Из-за того, что орден Инквизиторов является тайным, все обычные и Верховные Инквизиторы занимают нормальные церковные посты. Большинство из них маскируется под обычных священников или представителей того или иного церковного деятеля. Используя это прикрытие, они могут свободно двигаться среди населения и вынюхивать свою добычу, не вызывая подозрений. Их целью является поиск еретиков – ученых, волшебников, протестантов и всех, кто осуждает политику Церкви. Часто целями так же становятся «богохульная» литература и научные исследования. После собирания достаточного количества улик против кого-то они наносят удар. Его наносят без предупреждения, стараясь, чтобы он оказался максимально ошеломляющим для цели. При возможности они приходят ночью и всегда обеспечивают невмешательство местных властей. Жертвы вешаются на людном месте или сжигаются, если у Инквизиторов есть время. Материалы экспериментов, книги и научные записи так же сжигаются. Затем инквизиторы исчезают без следа, оставляя таинственные предупреждения возле тел. Используя свое повседневное прикрытие они исчезают прежде чем появится помощь. Их тактика смертельно эффективна.

Инквизиция наиболее сильна в Кастилии, там, где наиболее сильна Ватиканская Церковь. Эта страна – единственная, в которой Инквизиторы не скрывают лица и цели. В самых фанатичных регионах они действуют как правители *de facto*. Действия в других странах гораздо тоньше. В Монтене, для маскировки своих действий против впавшей в ересь знати, Инквизиция активно использует крестьян, большая часть которых является последователями Ватиканской Церкви. В хаосе Айзена действовать существенно легче, однако инквизиторы вынуждены избегать сил тех айзенфюрстов, которые не любят религиозных фанатиков. Водачче опасна для Инквизиторов, однако серьезно заражена внутренней политической борьбой, которую Инквизиция использует для достижения своих целей. На Авалоне, а так же в Венделе и Уссуре инквизиторов мало, так как эти страны враждебны к представителям Ватикана.



На текущий момент инквизиции противостоят только две силы: тайное общество, известное как Невидимая Коллегия и таинственный странствующий рыцарь по имени Эль Ваго. На текущий момент им удается успешно противостоять худшим из преступлений Вердуго. Однако если в ближайшее время не будет выбран Иерофант, все их усилия смогут лишь только замедлить выполнение его планов.

Протестанская Реформа

В октябре 1517 года 28-летний монах подошел к двери своего епископа и приколот на нее листок бумаги. Это действие было совершенно обычным, на двери было много других листов бумаги. Каждый из них содержал список вопросов, которые монахи хотели бы обсудить с епископом в конце недели. Но этот листок был отличным от всех. Автора звали Матиас Либер, а через 5 лет его имя узнал весь мир.

Его листок содержал список животрепещущих вопросов, которые он привез с собой на ежегодную встречу епископов в Кастилии. Он ставил под сомнение каждый вопрос, связанный с положением церкви и призывал к широкой реформе и фундаментальному изменению церковной философии. Либер поносил своих собратьев по Церкви в присутствии Иерофанта. Он требовал объяснения «непростительных преступлений и упадка Церкви». Иерофант на месте отлучил Либера и приговорил его к смерти, но король Франц II организовал его спасение, обеспечил ему тайный выезд из Кастилии, а потом помог возвратиться в Айзен.

Оказавшись в безопасности, на родной земле, Либер сделал новое изобретение - печатный пресс. Он пользовался им для того, чтобы распространять свои новости. Кроме того, он перевел Книгу Пророков на Низший Айзенский и распространил ее по стране. Благодаря его усилиям сначала в Айзене, а потом и во всем мире, начала распространяться новая религия, названная протестантизмом. Через несколько лет она достигла каждого уголка цивилизованной Тэи.

Протестантизм следовал тем же самым идеалам, что и Ватинская Церковь, но с некоторыми ключевыми отличиями. По учению Либера Церковь больше не могла действовать в качестве посредника между Теусом и человечеством, так как никто не имеет права вмешиваться в учение Создателя или «фильтровать» его. Теус везде и для того, чтобы трактовать Его волю не требуется человеческой организации. Священники не способны отпускать грехи, это может только сам Теус. Церковь не способна творить чудеса, на это способен лишь сам Творец. Следовательно, люди сами должны обращаться за отпущением грехов и наставлением, причем не к Церкви, а *напрямую* к Теусу.

Люди могут делать это через чтение Книги Пророков и размышлять над тем, что прочитали. Они могут выражать свою веру через милосердие, тяжелую работу и помощь тем, кто в нужде или беде. Либер писал: «Теус вложил в каждое существо долю своей милости, которую мы должны использовать для того, чтобы продолжить его работу». И хотя Церковь может служить помощником в этом вопросе, однако она не может быть посредником между богом и человеком и не имеет права заявлять о том, что она является абсолютным авторитетом.

Организация протестантов напоминает Ватинскую, но она имеет меньшее количество церковных рангов и обладает меньшим авторитетом. Отдельные священники известны как «капелланы», каждый из которых занимается делами отдельной церкви. «Диаконы» являются старшими капелланами, координирующими по двадцать церквей. Над диаконами стоят «апостолы», координирующие усилия протестантской церкви в пределах провинции или страны. Они являются высшим уровнем власти, их всего двадцать пять. Не один из апостолов не имеет власти над другим - все они являются равными в пределах Церкви. Апостолы выбираются из числа диаконов и могут быть лишены своего положения в случае если им будет выдвинут вотум недоверия.

У протестантов нет епископств, епископов и иерофанта, капелланы не способны отпускать грехи или объявлять философские течения ересями. Посты, паломничества и чудеса не являются необходимыми. Крещение имеет место в 7 лет, от ребенка не требуется устного экзамена. Официальные обязанности капеллана сильно ограничены - он проводит мессы и похоронные ритуалы, а так же присматривает за венчанием. Но от него (или нее) требуется служить примером для своей паствы. Предполагается, что в то время, когда капеллан не связан несением слова господина, он занимается работой в университете или больнице, делая этим жизнь людей лучше.

Нет нужды говорить, что Ватин не отнесся к новой вере благосклонно. В течении века после того, как Либер начал создавать свое учение, трения между конфессиями постепенно росли до тех пор, пока не выплеснулись в Войну Креста. После тридцатилетней кровавой бани жители Тэи пришли к неизбежному заключению о том, что континент оказался навсегда разделен между протестантами и Ватинской верой.



Крест Пророков, символизирующий Трех Пророков, и одного, которому суждено прийти.

Страны и их религии.

Авалон

Элейн «отказалась признать право Кастилии на управление Авалоном» сбросив контроль со стороны Церкви в 1659 году. Кроме того, она провозгласила себя высшим авторитетом во всех вопросах, связанных с духовностью, тем самым она сделала себя равной Иерофанту по церковному положению. Инисмор и Горная Марка никогда не признавали авторитета Церкви и быстро признали ее права.

Кастилия

Не одна нация не является столь преданной Ватиканской Церкви, сколь кастильцы, ведь их страна является домом Церкви Пророков. Каждый кастилец посещает мессу хотя бы раз в неделю, а немногочисленные протестанты, имеющиеся в этой стране, помалкивают о своей религиозной принадлежности. Хотя Кастилия является опорой Церкви, ей приходится иметь дело с мстительным отношением кардиналов, происходящих из Водачче. Положение Водачче в церковной иерархии очень прочно и Кастилия вынуждена отчаянно бороться за политическое влияние в ней.

Айзен

Не одна страна не получила из-за недавнего раскола Церкви столько шрамов, сколько Айзен. Половина айзенцев является последователями Ватиканской Церкви, вторая половина – протестанты.

Монтень

В настоящий момент Монтень разделен между крестьянством, исповедующим Ватиканскую веру и знатью, которая прочно отрицает всякий авторитет церкви. Если кардиналы добьются желаемого - целая страна будет отлучена. Однако для принятия такого решения необходим Иерофант, которого в настоящий момент времени нет.

Уссура

Уссурская Ортодоксальная Церковь признает только учение Первого Пророка. В конце концов Первый Пророк первым пришел к истине. Зачем же тогда нужны Второй и Третий? Ватиканскую Церковь, с другой стороны, менее всего волнует то, во что верят в стране отсталых варваров.

Вендель

Вестенманнавеньяр придерживается своей древней языческой религии, вендельцы же приняли более передовую протестантскую веру.

Водачче

Водачче всегда было, есть и будет Ватиканским.

Сирнетские руины Тэйи

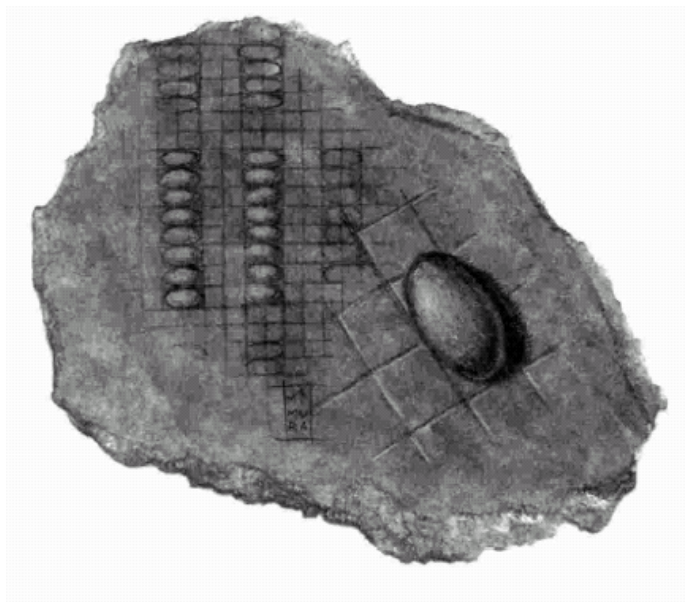
По всей Тэе разбросаны руины сооружений и городов, которые были построены более древним народом, нежели человечество. Этот народ известен как сирнеты. Руины городов этой древней расы являются сокровищницей для мужчин и женщин, желающих рискнуть своей жизнью ради знаний и богатств, которые таит непознанное.

Какими именно были сирнеты остается загадкой. В Монтене, Айзене и Водачче обнаружены огромные пещерные комплексы, и абсолютно явно то, что высекли их не человеческие руки. Некоторые верят, что многочисленные катакомбы под Водачче могут иметь естественное происхождение, но подобных сомнений относительно других мест не имеется. Невероятно протяженные туннели под Монтенем и огромные пещеры под Айзенскими Холмами имеют следы искусственного строительства и остатки орнаментальных украшений, явно созданных разумной расой.

Очевидно, что сирнеты одновременно жили на всей территории Тэйи, отдельные артефакты находили в самых разных местах – от далеких островов до недавно распаханых полей. Хорошо сохранившиеся места найти сложнее, но оптимистично настроенные авантюристы продолжают их искать.

На протяжении многих лет ученых интересовали объекты и артефакты, оставшиеся от этой древней цивилизации. Те из них, которые состояли из ценных металлов и драгоценных камней всегда притягивали тех, кто ищет богатства. Но не так давно появление двух специфичных групп подняло ставки в игре.

Более полувека назад Камерон МакКормик основал на Авалоне Общество Исследователей. С тех пор это общество накопило влияние и престиж. Сейчас оно поддерживает свои отделения в нескольких странах. Члены общества посвятили свою жизнь тому, чтобы узнать о предшественниках людей настолько



много, насколько возможно. Они постоянно ищут новые руины и подробно описывают то, что находят. Артефакты, найденные ими, тщательно сохраняются и посылаются в отделения Общества для изучения.

С другой стороны существуют группы авантюристов, представленные как независимыми охотниками за сокровищами, так и профинансированными различными дворянами командами. Они так же занимаются поиском того, что осталось от сирнетов. Однако они менее заинтересованы в скучном и утомительном поиске информации - их интересуют в основном деньги. В последние годы собирание сирнетских артефактов стало среди дворянства модным увлечением. Частные коллекции стали источником престижа, а истинные декаденты показывают свое богатство, включая артефакты в свой повседневный костюм, или используя их в качестве украшений. Эти дворяне предлагают большие деньги за подобные

безделушки, поддерживая интерес охотников за удачей всех мастей к поиску чего-то большего.

Места, в которых можно найти артефакты

Принадлежность многих мест к сирнетскому периоду абсолютно очевидна. Известно, что многие здания в Монтене, обжитые людьми многие века назад, построены не ими. Во многих местах остальной Тэйи можно найти целые города, погребенные погодой и пылью за те тысячелетия, которые прошли со времен их постройки. Только интенсивные раскопки позволили исследователям узнать о них то небольшое, что им известно.

Помимо естественных опасностей сопряженных с подобным видом деятельности, таких как обвалы, затопления, скопление ядовитых газов, во многих местах скрываются изобретательно сделанные ловушки, готовые ударить не ожидающего этого исследователя. Другие места стали жилищем странных животных, не приведенных ни в одной энциклопедии и нападающих на беспечных авантюристов, достаточно неудачливых для того, чтобы прогуливаться около их логовищ.

Монтеньские тоннели

Под Шарусом, столицей Монтеня находится огромное количество туннелей. Хотя существуют карты некоторых из больших туннелей, не существует записей, которые описывают, насколько далеко тянутся эти туннели, а многие из более узких боковых туннелей вообще нигде не отмечены. Крупные туннели имеют примерно 5-метровую высоту и 3-метровую ширину, хотя некоторые части гораздо больше.

Туннели гораздо древнее, чем город. Очевидно, что они были высечены намеренно. Спиральные колонны поддерживают каменные арки, на некоторых каменных блоках, покрывающих стены, высечен декоративный орнамент. Камень, которым покрыты стены туннелей, отличается от любого нормального камня, присутствующего в регионе.

С какими бы целями туннели ни высекались изначально, ныне они используются в качестве части сточной системы города. Большая часть городских стоков течет вдоль туннелей, но пока что никому не удалось понять, куда все это стекает. Часть туннелей так же является жилищем для самых неудачливых жителей города.

Несколько групп Исследователей совершили ряд вылазок в туннели. Несмотря на то, что самые удобные туннели были заполнены грязью, им удалось сделать ряд интересных находок. Они нашли несколько кусков металла, который походил на украшения. Эти украшения могли быть надеты на гуманоидную фигуру. Некоторые утверждают, что эти находки являются не артефактами, а выброшенными за ненадобностью частями каких-то монтеньских украшений. Однако стиль, в котором выполнены эти вещи, не похож на то, что можно встретить при дворе, кроме того, предметы были выкопаны довольно глубоко, в месте, куда городские стоки не могли добраться.

Самым впечатляющим открытием стала «Звездная Карта» обнаруженная глубоко в туннелях. Она представляет собой огромную сферическую комнату с узким мостом проходящим через центр, находящимся в 15-17 м от самой



высокой и самой низкой части зала. В стены, пол и потолок зала врезаны драгоценные камни, их расположение соответствует расположению звезд на небесах Тэйи. Однако, при некоторых углах освещения становятся видны камни, соответствующие звездам, которые отсутствуют на небесах Тэйи. Исследователи так же оценили расположение «Звездной Карты». Она находится почти что под дворцом Императора. Император Монтеня недружелюбно относится к Обществу Исследователей. Городская стража Шаруса и местные жители избегают членов Общества, показывая тем самым, что им не рады в городе. Вскоре после открытия «Звездной Карты» члены нашедшей ее группы обнаружили, что их комнаты были обысканы, а многие из их записей похищены. Это событие привело к возникновению теорий о том, что монархам Монтеня известно о том, что именно находится под городом...и о том, что они предпочли бы сохранить это в тайне.

Айзенские пещеры

Еще одно доказательство существования сирнетов имеется в Айзене. Айзенские следы сирнетов исследованы мало, так как все известные места, в которых встречаются такие следы, находятся вблизи шахт, в которых добывают дракенайзен. Однако некоторым независимым авантюристам удавалось проскользнуть в хорошо охраняемые шахты. Те из них кто, смог это сделать и выжил, вернулись с бесспорными доказательствами того, что кто-то населял Тэйю задолго до людей.

В огромных холмах скрыты пещеры высотой около 65-70 м. Каменистое дно усеяно сталагмитами величиной с дом. Можно спорить о том, является ли происхождение пещер искусственным, но однозначно, что детально сделанная и хорошо продуманная резьба, сверху донизу покрывающая камень имеет искусственное происхождение. Резьба поднимается вверх по спирали и состоит из изображений фигур, как животных, так и человекообразных. Фигуры, высеченные в такой последовательности, могут быть как формой письменности, так и произведением искусства.

Единственный из князей, позволяющий осматривать внутренности своих шахт – Никлаус Трэйгю, князь Фрейбурга. За определенную сумму он может показать группе Исследователей то, что скрывает его пещера – великолепно вышитые и украшенные драгоценными камнями куски ткани симметричных очертаний, очень напоминающие упряжь. Однако животное, для которого ее можно было бы использовать должно иметь огромные размеры – только голова должна иметь около 4 метров доины!



Катакомбы Водачче

Вокруг того, имеют ли лабиринты под Водачче естественное происхождение или представляют собой продуманную постройку, ведется очень много споров. Порода, из которой состоит каждый из островов Водачче, представляет собой твердый, лишенный пор камень. На поверхности этих островов выросли большие города, однако под ними имеется еще больший лабиринт туннелей. Непохоже, чтобы туннели имели какой-то четкий план, поверхность их стен груба и неотполирована. Однако вдоль обеих сторон туннеля в камне имеются ниши, расположенные на равных расстояниях друг от друга.

Туннели тянутся на многие мили, так же как и в Монтене. Они имеют меньшие размеры – 2 - 2,5 метра в высоту и 1,5 - 2 в ширину. Они так же имеют многоярусную структуру, которая, по-видимому, опускается ниже уровня моря. Нижние уровни затоплены соленой водой, доходящей до верхних во время приливов.

Из-за того, что острова Водачче невелики и каменисты, а материковая часть страны по большей части покрыта болотами, жители островов нашли туннелям хорошее применение. В нишу можно поместить человеческое тело, поэтому катакомбы на протяжении вот уже нескольких поколений служат гробницами для жителей Водачче. Это так же осложняет исследования, так как все найденное в туннелях могло оставаться там на протяжении долгих лет, быть принесено приливом или вынесено им из одного из захоронений.

Горы Водачче

В горах, находящихся в восточной части Водачче, прямо на границе с Империей Полумесяца, находится серия проходов, вырезанная прямо в склонах холмов. Эти проходы были открыты около 30 лет назад. Открыла их группа бандитов, искавшая укрытие и нашедшая скрытый густой растительностью вход.

Вскоре после этого бандиты были встречены и перебиты группой Рыцарей Розы и Креста. Рыцари выяснили, что пещеры состоят из больших залов, соединенных узкими проходами. Стены коридоров шли под обычным углом, но формы пещер оказались довольно необычными. Проведя тщательное обследование, они поняли, что залы можно разбить на шестиугольники одинаковых размеров.

Рыцари так же обнаружили то, что стены более глубоких залов состоят из субстанции похожей на янтарь, но более хрупкой. В субстанции были заключены фрагменты того, что походило на доспехи, рассчитанные на гуманоида. В ряде случаев на месте были полные наборы, в других янтарь был расколот, и на месте остались только детали доспеха – в одном месте наруч, в другом шлем. Янтарная субстанция оказалась довольно хрупкой, несколько сильных ударов могли расколоть ее, однако такие удары повреждали доспехи. Результат повреждений был идентичен встреченному на тех местах, где янтарь был расколот.

Были вызваны члены Общества Исследователей, которым удалось обнаружить, что после нагревания субстанции она размягчается и становится возможным извлечь доспехи без причинения им вреда. После открытия «сирнетские доспехи» стали исключительно популярны у представителей знати. Несмотря на то, что они слишком хрупки для того, чтобы противостоять реальным повреждениям, их часто носят для повышения эффектности внешнего вида.

В горах были обнаружены и другие пещеры, поэтому в этом регионе часто можно встретить независимых «землекопов», постоянно обшаривающих регион в поисках предметов можно было бы отсюда увезти. Однако исследования этой области довольно опасны. Из-за того, что эта местность находится вблизи границы с Империей Полумесяца, Ватичинская Церковь довольно недружелюбна к тем, кто путешествует по этой земле. Кроме того, эта местность регулярно патрулируется. По слухам подобные места можно встретить к северу по реке, отделяющей Айзен от Уссуры, но эти слухи пока не подтверждены.

Прочие места

Следы существования сирнетов можно найти не только в этих хорошо известных местах. Их можно найти по всей Тэе. Самые известные из таких следов найдены на островах, находящихся далеко на западе. Очевидно, что эти острова использовались сирнетами в качестве гаваней. По-видимому, на каждом острове и в каждом архипелаге, есть то, что можно открыть. Исследователи путешествуют на обычной основе, однако при том они не нуждаются в разрешении какого-либо государства на исследование руин. Для того, чтобы получить желаемое, им приходится избегать пиратов и охотников за сокровищами, а так же опасностей, которые скрывают сами руины.

Есть места, которые послужили источником большего количества историй, нежели артефактов. Путешественники из Уссуры говорят о том, что видели высоко в горах гнезда, слишком большие для любой из виденных ими птиц. Пираты рассказывают о кипящих озерах, которые они видели на южных островах, а так же об останках гигантских насекомых виденных ими там. Некоторые истории более правдоподобны, чем остальные, но, во всяком случае, каждый, кто отправится в сирнетские руины и не примет при этом всех мер предосторожности может винить только себя в случае, если случится что-то неожиданное.

Чудовища Тэи

Легенды о злобных и ужасных чудовищах широко распространены на Тэе, особенно в ее диких и нецивилизованных областях. От обычных животных их отличает агрессивность и большая угроза, представляемая ими для людей. Большая часть из них неразумна, но некоторые, по видимому, ограничено способны к мышлению. Именно этих разумных чудовищ исследователи научились бояться больше всего. Иногда они основывают сообщества, весьма далекие от человеческих. В тех случаях, когда исследователи отваживаются войти в их логова, их всегда ждет недружелюбный прием.



Бестиарий

Констанцо Родригес, известный член общества исследователей потратил большую часть своей жизни на то, чтобы собрать в единый каталог большинство видов, принадлежащих к самой своеобразной фауне на Тэе. Его «Полный Бестиарий» представляет собой постоянно пополняющуюся работу, принесшую престарелому кастильцу огромную славу. Самые большие разделы, посвящены существам встречающихся чаще других, или, как минимум, представляющих для людей наибольшее количество проблем. Среди приведенных в «Полном Бестиарии» имеются и те существа, которые описаны ниже.

Призраки

Насколько известно, призраки являются влачащими жалкое существование духами ушедших. Они часто бродят неподалеку от места, где умерли, и выглядят, как правило, так же, как выглядели в момент смерти – они могут носить свою голову под мышкой, в случае если они были обезглавлены, одежда других может быть залепана кровью. Многие верят в то, что многие призраки способны как-то влиять на магию, действующую неподалеку. Так, например, призраки встречающиеся в Монтене часто делают невозможным использование магии порте около себя. Монтенцы так же способны заключать призраков в зеркала, хотя способность сделать это является сочетанием обучения и редкого таланта. Многие дворяне используют захваченных призраков в качестве несколько пугающего развлечения для гостей на своих расточительных приемах.

Упыри

Упырями называют странных, обезьяноподобных существ, которые, по-видимому, способны чувствовать присутствие раненых существ за многие мили. Они предпочитают питаться еще живой добычей, но обычно слишком слабы для того, чтобы захватить ее самостоятельно. Эти звери не делают различия между раненым человеком и раненым животным. Зачастую полевые госпитали должны охраняться ночью, так как упыри могут попытаться проскользнуть незамеченными и напасть на раненых. Большая часть солдат смертельно боится оказаться в ослабленном состоянии перед упырем, а упыри следующие за армией считаются дурным предзнаменованием.

Кобольды

Кобольды часто населяют безлюдные леса, такие как Шварцен Вальден в Айзене. Именно эти существа послужили прообразом для оформления гротескных каменных водосточных труб, украшающих соборы и другие важные здания по всей Тэе. Кобольды являются кровожадными, территориальными созданиями, которые ни за что не войдут на территорию, обжитую другими представителями их вида. Статуи являются попыткой одурачить этих существ и показать им то, что местность уже занята. Эти звери атакуют, используя свои крупные когти и клыки, кроме того, их довольно тяжело ранить. Их укусы ядовиты, однако яд слаб. Кобольды часто стаскивают блестящие объекты в свое логово, которое может быть устроено в норе, пещере или просто в пустом дереве.

Сирены

Верхняя часть тела сирен похожа на женскую, а нижняя – на рыбью. Их основной пищей является мясо, причем в наибольшей степени сирены предпочитают человеческую плоть. Они известны тем, что, заметив корабль, имитируют тонущих женщин в надежде на то, что какой-нибудь храбрый моряк



попытаются их «спасти». Кроме того, они могут подплыть к кораблю, стоящему на якоре в каком-нибудь мелком заливе и плавать вокруг, приглашая моряка поплавать с ними. И даже если все эти уловки не помогут, сирены продолжат следовать за кораблем в надежде на кораблекрушение. Как только какой-то моряк окажется в воде, сирены быстро поплывут к нему, издавая успокаивающие поющие трели. Затем они пускают в ход свои по-акулы острые зубы и острые ногти для того, чтобы разорвать моряка на части. После этого они начнут заглатывать настолько большие куски мяса, насколько способна пропустить их растягивающаяся глотка. Поющий звук, издаваемый кормящимися сиренами похож на звук удовлетворения или счастья и известен как «песня сирен». Существует очень немного звуков, способных напугать моряка в большей степени.

Зомби

Зомби – это сохранившие способность двигаться трупы. Они не используют оружия, предпочитая свои собственные острые когти. Несмотря на это, они показывают определенные признаки раума, иногда – без сомнения разумны. Однако они никогда не говорят. Среди верующих жителей Тэйи распространена вера в то, что зомби были созданы из людей, слишком гордых своими достижениями и умерших по неестественным причинам. Их упрямая гордость не дает им спокойно отойти в мир иной. В своем последнем издании «Бестиария» Констанцо Родригес ставит это под сомнение. Он говорит, что состояние зомби более похоже на болезнь, которая передается при контакте с существующими зомби. К сожалению, из-за того, что зомби очень сложно уничтожить, те немногие кадавры которых удалось заполучить, оказались слишком иссечены и исколоты для того, чтобы провести нормальное вскрытие. Зомби чаще встречаются около моря, нежели где-то еще.

Другие чудовища, про которых стоит упомянуть, включают дракена, грифонов и ночные ужасы. Все эти звери встречаются не слишком часто и плохо изучены. На памяти живущих никто не видел живого дракена. Известно, что ночные ужасы каким-то способом вторгаются в сны людей для того, чтобы напасть на них. Так же известно, что грифоны нападают стаями по 15-20 особей, но информация об их поведении настолько неточна и поверхностна, что не представляет никакой ценности для среднего исследователя.

Чудовища Семи Грехов

Церковь определяет семь видов чудовищ как олицетворения семи смертных грехов. Приводимая ниже литания написана для детей, с целью оказания им помощи в нахождении грехов в себе. Приведенные в ней чудовища могут не относиться к самым распространенным, однако считается, что они в наибольшей степени воплощают эти грехи.

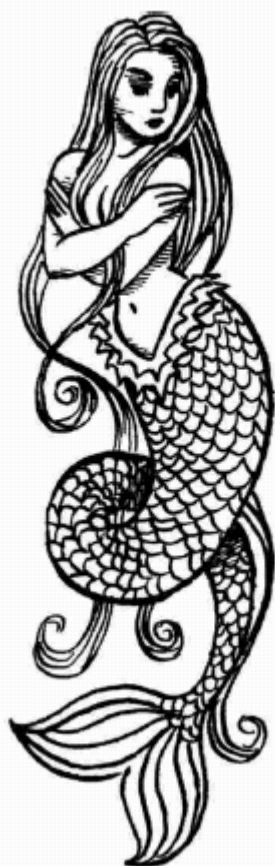
*Гордость Зомби их привела к их судьбе
Призраки, полные Зависти рыщут во мраке
Жадность Кобольдов убийцами делает их,
Чревоугодник-Упырь поедает людей
Похоть Сирен доводит до смерти живых,
Ночные страхи дыхание крадут у Ленивых,
Яростный Дракен из логова может реветь,
Но тот кто безгрешен - король среди людей.*



The background of the page is a detailed, light-colored illustration of a map. It features a prominent compass rose in the upper right quadrant, with a sunburst or starburst design at its center. The map includes various lines, possibly representing coastlines, rivers, or navigational paths, and some small, indistinct figures or symbols scattered across the landscape. The entire illustration is framed by a thin black border.

Герой

Часть третья



Хелена

Она увернулась от удара шпаги, который оставил дыру на ее плаще. Дыру потом придется зашивать. Хелена резко повернулась, поймала руку моряка и жестко заломила. Послышался щелчок вышедшей из сустава кости. За тем она добила его ударом в голову. Рука отозвалась болью после тяжелого удара.

«Теус!» - пробормотала она увидев, что на нее прыгнул новый моряк. Она отступила в сторону, споткнулась о тело и выругалась: «Чтоб его в Ад утащили!». Выкрикнув ругательство, она вытащила пистолет из-под плаща и подняла его. Ее заметили два моряка и ухмыляясь пошли в ее сторону.

Она выкрикнула «Один из вас сегодня ночью будет кормить рыб! Прошу желающих!»

Оба остановились. Она кивнула: «И я так думаю...»

Она заметила дверь и ведущую вниз лестницу. Поскальзываясь на скользкой от крови палубе, она кинулась в трюм.

Лестница спускалась в длинный, полузатопленный морской водой коридор. Хелена подняла свой пистолет над головой и побрела вперед. Вода протекала через ее одежду и почти замораживала кожу. От холода перехватило дыхание. Она вдохнула воздух и услышала, как ее голос эхом раскатился по коридору. Она побрела дальше и вскоре услышала лязганье стали о сталь. Она попробовала идти быстрее, но ледяная вода отказывалась ее пропускать.

Она подошла ближе к источнику шума. До нее докатывалось эхо голосов. Затем ее остановил звук выстрела, после чего вновь залязгала сталь. Корабль качнулся и она почувствовала, что теряет равновесие, но осталась на ногах.

«Будь оно все проклято! Девочка, ты выбиралась из смертельных ловушек сирнетов, двигай своими ногами, будь они неладны»

Она услышала треск ломающегося дерева и вода пришла в движение. Быстрое движение. Она попыталась противостоять движению, но ее все быстрее и быстрее тащило вперед. Ее забросило в трюм, как раз вовремя. Она успела увидеть, как одетая в черное фигура была выброшена потоком воды за борт. Она ухватилась за тяжелый ящик и огляделась.

В трюме было еще два человека, вцепившиеся в деревянные бимсы.

Один из них проорал «Проклятье!»

Хелена узнала голос и окликнула его «О'Коннелл, Это ты?»

«Хелена, это ты? Что ты здесь дела-а-а-а-а-а» - последние слова были прерваны бульканьем соленой воды.

Она подумала: *«Мы должны выбраться отсюда! Думай, девочка, думай!»*

Корабль начал заваливаться на бок и второй человек, крича от ужаса, был выброшен в дыру. Хелена успела разглядеть его тонкое, перекошенное страхом лицо и понадеяться, что сможет когда-нибудь его забыть.

О'Коннелл

Он все еще держался, но захват был слаб. Вода затягивала его. Он держался всего на одном пальце. Когда его потащило к пробоине, он метнул в сторону один из окровавленных ножей. Ему казалось, что его голова готова взорваться в любой момент. Он воткнул второй нож в корпус и подтянулся на нем. Дотянулся до первого ножа и сделал то же самое. Через несколько секунд его голова оказалась над водой и он выкрикнул имя Хелены.

Она откликнулась: «Я здесь!»

О'Коннелл оглянулся, но его мокрые волосы залепили ему глаза: «Где?»

«У входа! О'Коннелл, вода слишком сильно поднялась. Коридор затоплен. Нам не выбраться!»

Инисморец стряхнул воду и волосы с глаз, а затем огляделся в поисках любой возможности спасения. Он услышал свои мысли: «Не дурачь себя, парень. Океан всегда получает то, что хочет...»

«Когда же еще океан так сильно хотел меня?» - сказал он громко, почти улыбаясь.

Вода уже поднялась почти до потолка трюма и продолжала подниматься. Она была холодной и он почувствовал как она жжет пальцы на его ногах и руках.

Он выкрикнул: «Хелена. Хватай ящик, режь веревки которые его держат и держись!»

- Ты что, головой ударился, инисморец! Мы же разобьемся!

- Это лучше чем утонуть!

Нож в его левой руке быстро резал острую, второй рукой он вцепился в узлы завязанные вокруг ящика.

- Давай! Ящики вынесут нас на поверхность! И мы доплывем до корабля!

Еще одна веревка и его вынесет через пролом: «Ты готова!»

Нет ответа.

- Хелена! Ты меня слышишь!

Последняя веревка поддалась и он почувствовал, как его тело потащило к пробоине. Он попытался окрикнуть ее еще раз, однако его рот заполнился соленой водой. Что-то ударило его по затылку и все вокруг стало темным и холодным.

Вилланова

Холод, холод, холод...

Вспышка света в темноте...

Голос...

Тепло, тепло, тепло...

Он лежал на полу, в ее руках и она крепко его обнимала. Его сырая одежда липла к его промерзшей коже. Ночной воздух колотил его словно тысячи иголок. И он не мог перестать дрожать.

- Джузеппе, успокойся.

Он открыл глаза, посмотрел вверх и увидел ее прекрасное лицо, склонившееся над ним.

- Теперь ты в безопасности. В безопасности, здесь, со мной.

Он улыбнулся, его зубы застучали

- Я жив, - прошептал он

- Несомненно жив.

Он поднял руку и прикоснулся к ее лицу. Тепло ее кожи почти обожгло его. Он прошептал: «Он у меня, любовь моя. Некая дама из Венделя думала, что украла его у нас, но она ошибалась.»

- Мой прекрасный и хитроумный лорд. Я знала, что ты вернешь его нам.»

Она сильнее прижала его к себе

- Где? Где ты его спрятал?

- Неподалеку. Под хорошей защитой

- Ты не должен был рисковать собой, любимый. Тебе надо было сразу придти ко мне

Он отрицательно покачал головой: «Нет. Так безопаснее. Безопаснее только могила»

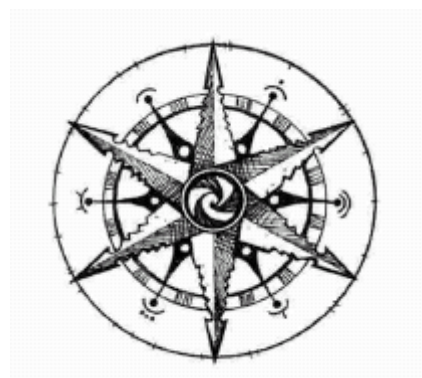
Стук в дверь заставил ее пошевелиться: «Сухая одежда и полотенце для тебя, дорогой». Она подошла к двери и приоткрыла ее ровно настолько, насколько было нужно для того чтобы взять принесенное. «Это все, Люсия» - с этими словами она закрыла дверь за спиной.

Она положила вещи рядом с ним и протянула руку к его рубашке. Он остановил ее и взял ее руку в свою. Потом он посмотрел в ее глаза: «Не предай меня, Кларисса»

Она улыбнулась и приблизилась своими губами к его губам: «Любимый. Завтрашней ночью Добрый Король Сандовал будет...» Ее губы коснулись его губ, затем она продолжила: «...в полной безопасности, в могиле».

Введение

Для того чтобы сестра играть в «7-е море» вам потребуется Герой. О том, что такое Герой и зачем он нужен, вы узнали в разделе «Азы и Основы», находящемся в самом начале книги, и теперь мы собираемся показать вам, как сделать своего собственного Героя. У вас есть возможность создать Героя, похожего на героев ваших любимых фильмов и книг. Чисел и слов в Карточке Героя недостаточно, вам нужно знать о вашем Герое больше, нежели простые значения его атрибутов и навыков. Существуют несколько важных вопросов, ответив на которые вы превратите вашего героя из двухмерной карикатуры в объемного персонажа. Начните с ксерокопирования Карточки Персонажа приведенной в конце книги. Затем следуйте по процедуре, изложенной ниже.



Примечание: Часть информации приведенной ниже изложена в «Азах и основах». Здесь она приводится для того, чтобы вся информация о создании Героя была собрана в одном, удобном для использования, месте.

Концепция Героя

Перед началом создания Героя вы должны решить, какого именно персонажа вы собираетесь играть. Из какой он страны? Является ли он дворянином? Как он добывает средства к существованию?

Ответы, которые вы дадите на вопросы приведенные ниже, помогут вам заполнить карточку персонажа.

Перед началом вы можете не иметь четкой идеи о личности вашего Героя, достаточно иметь некоторую неопределенную концепцию. Но после того, как вы ответите на эти вопросы, сделайте паузу и подумайте над каждым из них потщательнее. Как именно улыбается герой? Что он делает в случае икоты? Что он выберет, если встанет вопрос выбора между верности короне и верностью друзьям? Каждый вопрос, на который вы ответите, немного приблизит вас к тому, чтобы ощутить своего персонажа не как набор цифр, а как реальную личность.

Игра в 20 вопросов

Для лучшего понимания личности вашего Героя найдите время на то, чтобы просмотреть приведенные ниже вопросы и ответить на них. К тому времени, как вы закончите этот процесс, вы получите гораздо более четкое представление о Герое, которого собрались играть.

1. Из какой страны родом Герой?

Ответ на этот вопрос создает основание, на котором можно строить образ Героя. Понимая культуру, породившую вашего Героя, вы начинаете понимать его душу. Представьте себе то, что окружало его в его жизни и как это повлияло на его личность. Ваша родина всегда остается с вами, неважно, куда вы направляетесь.

2. Как выглядит ваш Герой?

Для начала определите пол вашего Героя. На Тэе нет многих предрассудков, бытовавших в XVII веке на Земле, однако женщины, решившие принимать вызовы самостоятельно или заниматься другими «мужскими делами» могут ожидать увидеть на лицах окружающих немалое изумление.

Помимо пола, решите, как ваш Герой выглядит. Начните с макушки головы и спуститесь до самых ступней. Сфокусируйте свое внимание на вещах, которые в наибольшей степени отражают характер вашего Героя и том, как эти вещи трактуют остальные. В конце концов, что более интересно – то, что ваш Герой блондин или то, что он носит волосы в косе, а в качестве духов для нее использует привезенные контрабандой из Империи Полумесяца лосьоны.

Телосложение и рост так же важны для того, чтобы определить то, каким окружающие видят Героя. Рост среднего мужчины современной Тэи около 175 см, представители некоторых национальностей могут быть чуть выше или ниже.

3. Имеет ли Герой какие-то характерные манеры?

Акцент, привычка что-то делать в случае если персонаж нервничает или какие-то особые выражения, которые использует персонаж, могут послужить основой для разработки личности Героя. Слишком большое количество таких деталей превратит персонажа в клоуна, поэтому лучше всего выбрать 1-2 черты и поработать с ними.

4. Какова главная движущая мотивация вашего Героя?

Что сохранит вашего персонажа и заставит его действовать даже в том случае, если его корабль пойдет на дно, а сам он попадет на необитаемый остров? Будет ли это жадность, любовь или месть? Возможно, ваш Герой мечтает освободить родную страну от оккупантов или надеется найти младшую сестру, похищенную пиратами.

5. Что является главной силой вашего Героя? А главной слабостью?

Действительно ли ваш Герой хорош в одной конкретной вещи? Может быть, он искусный штурман и способен провести корабль сквозь чернейшую ночь, имея в своем распоряжении только собственный разум? С другой стороны - есть ли вещи, в которых ваш герой разбирается совершенно ужасно? Может быть, его не любят животные или он совершенно не умеет вести себя с дамами, нервничает при общении с ними и способен отпустить при них совершенно глупый комментарий? Героя, не имеющего сильной стороны трудно сохранить в живых, Герою без слабостей трудно симпатизировать. Герой имеющий сильную и слабую сторону представляет собой наиболее сбалансированную личность и способен дать более богатый игровой опыт.

6. Какие вещи для вашего Героя являются самыми любимыми и нелюбимыми?

Секрет, отличающий хороший суп от плохого лежит в мелочах. Возможно, ваш Герой ненавидит есть яйца? Возможно, блестящий шелково-желтый цвет желтка вызывает у него отвращение? Может быть его любимый завтрак, который он съедает каждое утро, состоит из чашки чая и поджаренного хлеб с яблочным маслом? Возможно, ваш Герой не имеет проблем с едой, но не выносит какого-то конкретного запаха или вкуса? Некоторые люди получают огромное удовольствие от созерцания звезд над головой, а

другие не бывают по настоящему счастливыми не чувствую соленого запаха океана... Этот вопрос – отличная возможность добавить в душу вашего Героя капельку поэзии.

7. Что вы можете сказать о психологии вашего Героя?

Легко ли ему сдерживать свой гнев или ненависть? Пытается ли он всегда получить для себя все самое лучшее? Может быть он не может жить без выплесков адреналина, которые обеспечивают ему битвы? Может быть он вызывает замешательство товарищей тем, что смеется в бою. Какие конкретно песни могут заставить его притаптывать ногой и хлопать в ладоши? Какие песни и пьесы могут вызвать у него наворачивающуюся слезу.

8. Чего ваш Герой сильнее всего боится?

Редкий человек вообще ничего не боится. Даже самые сильные воины могут бояться высоты или дряхлой старости. Предположим, что ваш Герой боится смерти от старости, Если он услышал слух об источнике, приносящем вечную молодость, он скорее всего пустится на его поиски, даже если слух пришел из неверного источника. Иногда именно страхи толкали человека к его величайшим достижениям.

Конечно, многие люди боятся более простых, более осязаемых вещей, нежели старость. Некоторые боятся змей и пауков, другие испытывают ужас при виде червей и разных слизистых тварей. Многие люди испытывают панику, оказавшись в темных узких местах.

9. Каковы наибольшие амбиции вашего Героя? Что он больше всего любит?

Решите, что хотелось бы вашему Герою услышать о себе в надгробной речи, когда он умрет? Хочет ли он, чтобы его вспоминали за его поэзию? Может быть, он хочет, чтобы истории о подвигах, совершенных им в битвах пережили его. А может он просто хочет иметь маленький домик и любящую жену, но полная нелепостей судьба гонит его из одной авантюры в другую? Возможно, он мечтает о славе и собственном королевстве или о том, чтобы своими руками объединить страну?

Если бы ваш Герой мог бы жить вечно, на что бы он потратил свою вечную жизнь? На то, чтобы плавать по морям? Добиваться прекрасных женщин? Каталогизировать оставшиеся от Сирнетов артефакты? Какой бы не была величайшая страсть персонажа, он всегда будет стремиться заняться этим при первой же возможности.

10. Что думает ваш Герой о своей стране?

Является ли ваш Герой ура-патриотом, слепым к недостаткам своего народа или он человек без страны, уставший от ее глупости много лет назад. Большая часть людей находится где-то между этими двумя предельными случаями, не ненавидя свою страну, но и не веря в непогрешимость ее правителей.

11. Имеет ли ваш Герой какие-то предрассудки?

Существует ли группа людей, вызывающая неприятие у Героя? Возможно, он не может выносить запаха «этих вонючих крестьян» или из-за ведьмы судьбы погиб его брат. Реального повода ненавидеть эту группу у Героя может и не быть, но он должен верить в то, что такой повод есть. Травматические инциденты в детстве вполне могут привести к тому, что во взрослой жизни он будет иметь предрассудки или неприязнь, через которые он не сможет переступить. Для блага целостности команды желательно не брать в качестве объекта предрассудков или ненависти группы, представители которой могут быть в команде.

12. Кому верен ваш Герой?

Возможно, ваш Герой верно служит какому-то дворянину. Может быть, он верен своей семье или супругу? Возможно, он верен только себе или наоборот, ваш Герой служит какой-то высшей цели.

13. Любит ли кого-то ваш Герой? Состоит ли он в браке, помолвлен ли?

Существует ли тот, кто заставляет сердце вашего Героя биться чаще? Возможно, он уже состоит в браке с любовью всей своей жизни. Если это так, есть ли у него дети? Сколько им лет? Может быть, он всего лишь помолвлен и должен вкратце вступить с кем-то в брак и это счастливое (или несчастное) событие еще не случилось?

14. Что вы можете сказать о семье вашего Героя?

Определитесь с семьей Героя. Затем обговорите раннее детство Героя. Перечислите события, которые произошли еще до того, как ваш Герой смог их запомнить. Могут ли некоторые из этих событий повлиять на жизнь вашего Героя, пусть он о них и не знает?

Определитесь так же с социальным положением семьи Героя. Герой из более богатой семьи будет иметь совершенно отличающиеся от Героя из более бедной восприятие жизни и точку зрения на разные вопросы.

15. Как родители вашего Героя могли бы описать его?

Этот вопрос позволяет понять многое как о вашем Герое и его отношениях с родителем. Ответьте на этот вопрос голосом матери Героя, затем ответьте на этот вопрос голосом его отца. Вы можете получить два совершенно разных ответа.

16. Является ли ваш Герой джентльменом или джентльвумен.

То, что Герой является джентльменом или джентльвумен означает то, что он пытается следовать кодексу рыцарского поведения. Слово вашего Героя – его закон и оковы. Конечно, многие будут видеть вашего Героя глупо старомодным, однако всегда есть возможность того, что именно из-за этого в вас влюбится очаровательная девушка или красивый молодой поэт.

17. Насколько религиозен ваш Герой? К какой церковной конфессии он принадлежит?

Для многих жителей Тэи религия является глубочайшей страстью. Церковь Пророков была самой мощной силой на планете на протяжении свыше тысячи лет. Несмотря на всю свою бюрократичность, она имеет ряд извиняющих ее качеств. Она поощряет обучение и образованность, предоставляет бедным и нуждающимся богадельни и оказывает поддержку множеству людей в час нужды. Из-за этого Церковь притягивает множество правдивых и честных людей, которые более чем желают помочь ей вершить добрые дела.

Конечно, есть множество людей, видящих в действиях Церкви зло. В качестве первоочередных примеров они приводят Инквизицию и Крестовый Поход. Они ненавидят вещи, за которые стоит Церковь, и с удовольствием наблюдают за ее падением.

Кроме того, существуют люди, живущие посередке. Они не беспокоятся о том, что делает Церковь, пока это не касается их персонально или верят в то, что религия, по сути, является вариантом того, что проповедует Церковь (в случае с протестантизмом и Уссурской Ортодоксальной Церковью). Эти люди пытаются жить, вступая в контакты с церковью настолько редко, насколько возможно. Причина этого как правило кроется в страхе или отсутствии интереса.

18. Является ли ваш персонаж членом какой-либо гильдии, джентльменского клуба или тайного общества.

Контакты важны, и их можно получить, например, вместе с членством в подобных организациях. Кроме того, они способны послужить источником приключений и информации. В игровой перспективе из членства в них можно получить множество весьма ощутимых выгод. Возможно, ваш джентльменский клуб приобретает в общественное пользование копии последних археологических журналов или посылает членам каждое утро чай и бисквиты. Клубы, в которые входит Герой так же влияет на то, с какими людьми он общается. Люди, входящие в число рыцарей Розы и Креста совершенно отличаются от тех, которые входят в Общество Джентльвумен мадам Джозетты.

19. Что ваш Герой думает о волшебстве?

Не всем людям, владеющим волшебством, оно нравится и не все люди, им не владеющие им его ненавидят. Иногда волшебство делает людей довольно чуждыми и странными. Церковь проповедует против него. Некоторые люди будут скверно относиться к вашему Герою, узнав что он владеет волшебством. С другой стороны некоторые из тех, кто не имеет волшебства, завидуют возможностям, которые волшебство дает тем, кто им владеет, и отчаянно желают овладеть им. Такие люди пытаются приобретать любые покрытые рунами предметы, до которых смогут дотянуться, и изучать сирнетские руины в надежде на то, что найдут забытые миром мистические секреты.



20. Какой совет вы бы дали своему Герою, если бы могли?

Тщательно просмотрите все вопросы, на которые вы ответили, прежде чем ответить на этот. Говорите так, как будто ваш Герой сидит прямо перед вами и попытайтесь использовать правильный тон. Вы захотите, чтобы ваш Герой действительно выслушал вас, когда вы дадите ему этот свободный совет.

Шесть шагов

В начале создания Героя у вас имеются 100 Очков Героя. Характеристики, умения, навыки, преимущества, прошлое персонажей и почти все остальное, содержащееся в карточке Героя стоит некоторое количество очков Героя. Герои, потратившие очки на волшебство будут иметь колдовскую кровь и смогут создавать в игре магические эффекты. Те, кто потратит очки на школу фехтования, будут иметь специальные знания и умения, связанные с фехтованием. Те, кто потратит много очков на характеристики, будут иметь более высокие врожденные способности. Герои, потратившие много очков на умения, будут считаться лучше обученными. Герои, потратившие очки на преимущества, тайну и прошлое будут иметь более драматичное прошлое, которое будет возвращаться, чтобы помочь Герою или его преследовать при каждом удобном случае.

Таким образом, если вы потратите больше очков на умения, нежели на характеристики, ваш герой будет хорошо обучен, но с меньшими врожденными способностями. Если большая часть очков будет потрачена на чистую колдовскую кровь, вам придется опираться на создаваемые ею возможности, вместо врожденных способностей или приобретенных умений, особенно, если вы приобрели дорогого врага в качестве прошлого.

Следующий раздел объяснит, что значит для вас все это. Для облегчения этого он включает несколько примеров. Самые дорогие вещи приведены первыми, для того, чтобы вы могли сразу же принять решение относительно них, а затем перейти к менее дорогим вещам.

Создание героя в «7-м море» состоит из 6 шагов.

Шаг 1: Волшебство

- 1) *Волшебство или его отсутствие?*
- 2) *Если волшебство, то полукровное или полнокровное.*

Давайте для начала избавимся от более тяжелого вопроса. Практикует ли Ваш герой волшебство? Если ответ да, остается только второй вопрос.

Является ли ваш персонаж полнокровным, полукровным или двукровным волшебником?

Полнокровный волшебник может использовать все преимущества Путей Волшебства (подробнее см. в разделе «Драма»). Если ваш герой - полукровка, он может практиковать волшебство, но не настолько хорошо, насколько могут полнокровные волшебники. Он быстро достигнет своего предела и не сможет продвинуться дальше. Никогда.

Полукровное волшебство стоит 20 из ваших 100 очков Героя. Полнокровное волшебство и двукровное волшебство, то есть полукровное волшебство 2-х различных национальностей, стоят по 40 очков.

Вы можете выбрать ту разновидность волшебства, которую хотите из 5 возможных типов: Чар (магия легенд), Лэйрдом (магия рун), Порте (магия порталов), Пьерьем (магия оборотничества) и Сорте (магия судьбы). Каждый из типов имеет свои достоинства и недостатки, которые будут более подробно обсуждаться в главе «Драма».

Колдовское наследие

Национальность

Авалон
Кастилия
Айзен
Монтень
Уссура
Вендель
Водачче

Колдовское наследие

Чары
Нет
Нет
Порте
Пьерьем
Лэйрдом
Сорте

Шаг 2: Фехтование

Вторым по важности вопросом, который вы должны задать себе, является следующий: хотите ли вы, чтобы ваш персонаж до начала игры прошел тренировку в рамках одной из школ фехтования. В этой книге приведены шесть основных школ фехтования (военных академий), по одной на каждую страну за исключением Уссуры.

(3) Характеристики

Вся информация о характеристиках содержится в соответствующем разделе.

Изначальные характеристики равны 1. Повышение ранга стоит 8 очков Героя. Ранг 3 является максимальным начальным уровнем характеристики, однако этот максимум может быть превышен за счет национального бонуса к характеристике, с учетом которого максимальный ранг может достичь 4.

(4) Преимущества

Информация о преимуществах может быть найдена на соответствующей странице

Все преимущества имеют свою цену. Вы можете приобрести столько преимуществ, сколько хотите.

(0) Личная информация

В самом начале создания персонажа, еще до того, как вы сделаете что-либо еще выберите национальность Героя.

Описания наций, и информация о тайных обществах могут быть найдены в соответствующих разделах. Членство в том или ином обществе обычно стоит 5 очков Героя.

(6) Прошлое

Вся информация о прошлом может быть найдена в соответствующем разделе.

Прошлое стоит от 1 до 3 очков. Вы не имеете права тратить на прошлое более 4 очков.

(6) Тайна

Информация о Тайне может быть найдена в соответствующем разделе.

Герой может иметь только одну тайну – либо Слабость либо Добродетель.

(1) Волшебство

Имеет ли ваш герой волшебство? Полукровное волшебство стоит 20 очков Героя. Полнокровное и двукровное волшебство стоит 40 очков. Вы можете вписать информацию о своем колдовском наследии в эти 2 бокса.

(5) Умения и навыки

Информация об умениях и навыках может быть найдена в соответствующем разделе.

Приобретение умения стоит 2 очка Героя, приобретение умения дает вам ранг 1 во всех базовых навыках умения. Повышение ранга базового навыка стоит 1 очко. Дополнительные умения стоят по 3 очка за ранг и начинаются с ранга 0. Не один начальный навык не может иметь ранг превышающий 3.

(6) Имущество

Списки имущества и цен, а так же информацию об изначальном богатстве Героя можно найти в соответствующих разделах.

(6) Репутация

Правила связанные с репутацией можно найти в соответствующем разделе.

Характеристики

Мощь ○○○○○○
Мастерство ○○○○○○
Разум ○○○○○○
Стойкость ○○○○○○
Характер ○○○○○○

Прошлое:
Тайна

Прошлое стоит от 1 до 3 очков. Вы не имеете права тратить на прошлое более 4 очков.

Тайна

Информация о Тайне может быть найдена в соответствующем разделе.

Герой может иметь только одну тайну – либо Слабость либо Добродетель.

Волшебство

Имеет ли ваш герой волшебство? Полукровное волшебство стоит 20 очков Героя. Полнокровное и двукровное волшебство стоит 40 очков. Вы можете вписать информацию о своем колдовском наследии в эти 2 бокса.

Умения и навыки

Информация об умениях и навыках может быть найдена в соответствующем разделе.

Приобретение умения стоит 2 очка Героя, приобретение умения дает вам ранг 1 во всех базовых навыках умения. Повышение ранга базового навыка стоит 1 очко. Дополнительные умения стоят по 3 очка за ранг и начинаются с ранга 0. Не один начальный навык не может иметь ранг превышающий 3.

Информация о персонаже

Имя _____
Игрок _____
Национальность _____
Профессия _____
Членство _____
Опыт _____

Преимущества:
Репутация:
Всего кубиков:

Гражданские умения

Колдовское наследие
Мастерство ○○○○

Умение ○○○○○○
Умение ○○○○○○
Умение ○○○○○○

Колдовское наследие
Мастерство ○○○○

Умение ○○○○○○
Умение ○○○○○○
Умение ○○○○○○

Имущество

(3) Характеристики

Вся информация о характеристиках содержится в соответствующем разделе.

Изначальные характеристики равны 1. Повышение ранга стоит 8 очков Героя. Ранг 3 является максимальным изначальным рангом характеристики, однако может быть превышен за счет национального бонуса к характеристике, с учетом которого максимальный ранг может быть равен 4.

(5) Защитные навыки

Информация о защитных навыках может быть найдена в соответствующем разделе.

Пассивная защита равна 5+ («Защитный навык» x 5)

Активная защита равна «Разум» + «Защитный Навык»

(5) Ранения

Информация о ранениях может быть найдена в соответствующем разделе.

Герой «изранен» после того, как получает количество ранений равное его «стойкости» и «небоеспособен» после того, как количество достигает удвоенной стойкости.

Характеристики

Мощь	○○○○○ ○○
Мастерство	○○○○○ ○○
Разум	○○○○○ ○○
Стойкость	○○○○○ ○○
Характер	○○○○○ ○○

Защита

Тип	Активная	Пассивная

Ранения

Поверхностные ранения	Драматические ранения

Бросок на ранение:

Изранен: Небоеспособен::

Боевые умения

Школа фехтования

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
Мастерство ○○○

Умение

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

Умение

○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○
○○○○○ ○

Оружие

Тип	Сложность попадания	Мощность	Дальность	Поправки за дальность	Перезарядка	Специальные возможности/преимущества

Кубики Действия

○○○○○○○○

(5) Умения и навыки

Информация об умениях и навыках может быть найдена в соответствующем разделе.

Приобретение умения стоит 2 очка Героя. Приобретение умения дает вам ранг 1 во всех базовых навыках умения. Повышение ранга базового умения стоит 1 очко. Дополнительные умения стоят по 3 очка за ранг и начинаются с 0 уровня. Изначально ни один навык не может превышать ранг 3

(2) Фехтовальщик

Относится ли ваш Герой к одной из Школ Фехтования? Если это так, то будет стоить вам 25 очков Героя в случае если школа является родной для школы страны, из которой происходит Герой и 35 очков для иностранной школы фехтования.

(6) Оружие

Информация об оружии может быть найдена в соответствующем разделе.

Что это такое?

Этот двухстраничный разворот служит картой карточки вашего Героя. Боксы и стрелки показывают вам, где можно найти информацию об этой часто карточки и содержат краткую выдержку о ней. Цифры в скобках показывают, на каком этапе создания персонажа элемент входит в игру.

Создание персонажа: шаг за шагом

Шаг 1. Волшебство

В первую очередь необходимо решить, способен ли ваш персонаж к волшебству. Цена зависит от того, насколько сильна в нем колдовская кровь. Полнокровное волшебство стоит 40 очков, полукровное волшебство стоит 20.

Шаг 2. Фехтование

После этого следует решить, владеет ли ваш персонаж фехтованием в рамках одной из школ. Тренировка в «национальной» школе стоит 25 очков Героя, в иностранной – 35 очков.

Шаг 3. Характеристики

Третий шаг – определение значений характеристик вашего Героя. Изначальный ранг характеристик равен 1, повышение ранга характеристик стоит 8 очков за каждый ранг характеристики. Изначальный ранг характеристики не могут повышать 3, однако не следует забывать про национальный бонус, с которым одна из характеристик может достичь ранга 4.

Шаг 4. Преимущества

Четвертый шаг – приобретение Преимуществ, которые дают вашему Герою уникальные возможности, такие как обостренные чувства, членство в некоторых самых эксклюзивных клубах Тэйи или армейский чин. Цена преимуществ варьируется в зависимости от природы преимущества.

Шаг 5. Умения и Навыки

Пятый шаг – приобретение умений и навыков для вашего Героя. Приобретение умения стоит 2 очка Героя, повышение базового навыка стоит 1 очко за ранг, а дополнительного навыка – 3 очка. Ни одно умение не должно изначально иметь ранг больший 3.

Шаг 6. Заключительные штрихи

После характеристик и навыков вы имеете возможность приобрести некоторое количество опциональных дополнений для вашего героя.

Прошлое обеспечит вашего героя теми связанными с настоящим историями из прошлого, которые необходимо разрешить. Прошлое может стоить от 1 до 3 очков. Герой не может стартовать более чем с 4 очками прошлого.

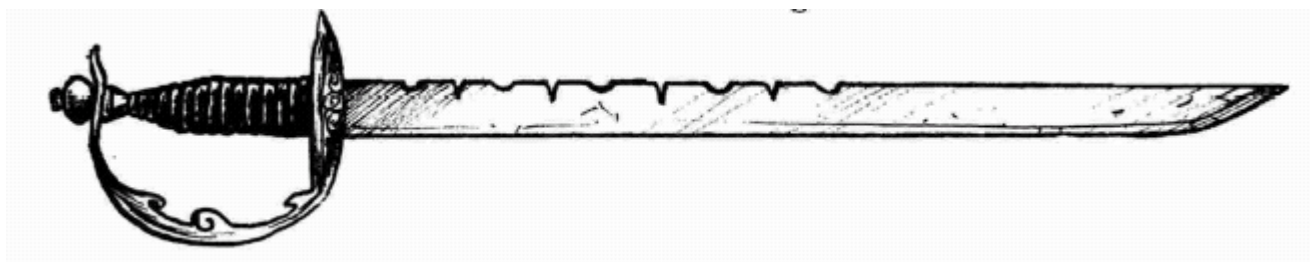
Тайна вашего героя в том, что он имеет фундаментальную особенность личности, которая может ему помогать или мешать. Тайна стоит 10 ОГ или дает дополнительно 10 ОГ, в зависимости от того, полезна она или вредна.

Кроме того, ваш Герой имеет 3 определяемых статистики, на которые нельзя потратить очки Героя напрямую:

Раны определяют, сколько ранений может выдержать ваш Герой.

Репутация определяет, насколько ваш герой известен и уважаем.

Богатство представляет количество денег, которые ваш Герой может потратить изначально и количество денег, которое он может получить со временем – в виде платы за работу или доходов от владений в случае если персонаж знатен.



Если вы желаете приобрести членство в одной из этих школ, вы должны заплатить за это цену – 25 очков за стиль из вашей родной страны и 35 за стиль из чужой.

Школы фехтования

Национальность	Школа фехтования
Авалон	Донован
Кастилия	Альдана
Айзен	Айзенфауст
Монтень	Валпро
Уссура	Нет
Вендель	Лигстра
Водачче	Амброджиа

Шаг 3: Характеристики

Характеристики (traits) определяют внутреннюю силу Героя. Каждая характеристика представляет специфическую часть физической, умственной и духовной конституции Героя. Их ранг может лежать в пределах между 0 и 5, хотя некоторые герои могут иметь больший потенциал. Чем выше ранг характеристики, тем выше потенциал героя в связанных с ней областях. Все Герои начинают с рангом 1 во всех характеристиках, повышение ранга одной характеристики на один уровень стоит 8 ОГ. Не один Герой не может начинать с рангом, превышающим 3 или с рангом равным 0 в любой характеристике.

Мощь

«Мощь» является комбинацией силы и выносливости, физическая сила и старая добрая выносливость. В общем, чем выше «Мощь», тем сильнее вы и выносливее.

Мастерство

«Мастерство» является комбинацией скорости, подвижности и координации движений. Чем выше «мастерство», тем более грациозны ваши движения и точен ваш удар в рукопашной.

Стойкость

«Стойкость» – мера силы воли и решительности Героя. В случае, если Герой с высокой «стойкостью» принял решение, ничто не сможет заставить его свернуть с пути. Кроме того, чем выше ваша «стойкость», тем больше драматических ран вы сможете получить перед тем, как рухнуть без сознания.

Разум

Интеллект Героя и мера его обаяния измеряются его «разумом». Иногда он так же используется для того, чтобы определить, способен ли Герой быстро думать и реагировать в неожиданных ситуациях. Чем выше ваш «разум», тем меньше шансов на то, что вас обманут или перехитрят.

Характер

И, наконец, «характер», это то «нечто», что выделяет Героя из всех остальных. Герои с высоким «характером» имеют некоторый индивидуальный стиль, который трудно определить, но легко увидеть. Кроме того, «характер» определяет количество действий, которое персонаж способен совершить в течении раунда.

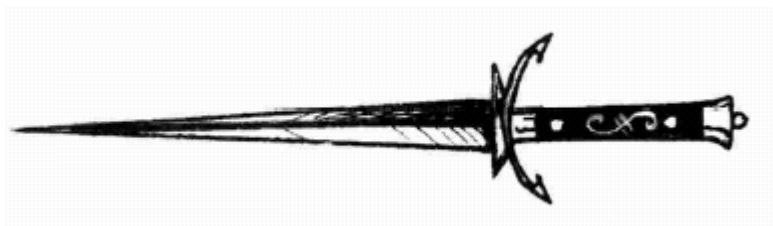
Национальный бонус

После распределения очков на характеристики добавьте 1 неоплачиваемый очками Героя уровень к одной из них. К какой именно характеристике добавляется бонус, определяется национальностью Героя по таблице слева.

Обратите внимание на то, что пираты и прочие «непатриоты» так же должны определить свою национальность в начале создания Героя, так как это необходимо для того, чтобы определить особенности получения этого бонуса, вид колдовской крови и возможности приобретения преимуществ, связанных с нацией.

Национальные бонусы к характеристикам

Национальность	Характеристика
Авалон	+1 стойкость
Кастилия	+1 мастерство
Айзен	+1 мощь
Монтень	+1 стиль
Уссура	+1 стойкость
Вендель	+1 разум
Водачче	+1 разум



Преимущества

Большой (5 ОГ, вендельцам и вестенманнавеньярцам 3 ОГ)

Боевые рефлексy (3 ОГ)

Вера (5 очков)

Внешность (различна)

Военная академия (4 ОГ, 2 ОГ для айзенцев)

Военное звание (различно, но монтенцам на 2 ОГ меньше)

Дворянин (5 или 10 ОГ)

Это преимущество стоит 10 ОГ. В случае если персонаж так же приобретает волшебство, дракенайзен или кастильское образование дворянство стоит всего 5 ОГ

Джек Дурная Погода (5 ОГ)

Дракенайзен (20 или 40 ОГ, только айзенцам)

Духовный сан (4 ОГ)

Железная воля (3 ОГ)

Кастильское образование (10 ОГ, только кастильцам)

Левша (3 ОГ, водачке 1 ОГ)

Легендарная способность (3 ОГ, 1 для авалонцев)

Лингвист (2 ОГ)

Маленький (2 ОГ)

Награда (4 ОГ)

Негодяй (3 ОГ)

Обостренные чувства (2 ОГ)

Опасная красота (3 ОГ)

Патрон (различно)

Связи (различна)

Слуги (3 ОГ)

Собственность (Различно)

Специальность (1 или 3 ОГ)

Способность пить (1 ОГ)

Стойкость (5 ОГ, 3 ОГ усурцам)

Членство (см. ниже)

Гильдия фехтовальщиков (3 ОГ)

Гильдия торговцев (4 ОГ)

Мушкетеры (4 ОГ)

Тайное общество (5 ОГ)

Университет (4 ОГ, 2 ОГ кастильцам)

Язык (различно)

Шаг 4: Преимущества

Существует большое количество вещей, которые отделяют Героев «7-го моря» от «простолюдинов». Возможно вы – профессиональный солдат, или вы очень хорошо выглядите или больше чем все остальные. Преимущества (advantages) – это возможности видоизменения Героя, которые позволяют создать персонажа в соответствии с созданной вами концепцией, путем предоставления ему преимуществ связанных с механикой игры за определенную цену в очках Героя. После оплаты соответствующей цены вы можете внести их в карточку Героя.

Полное описание каждого из преимуществ можно найти ниже. Здесь, для вашего удобства, мы приводим их список и стоимости.

Шаг 5: Умения

Умения (skills) представляют обучение, которое ваш персонаж получил. Если характеристики определяют то, на что ваш Герой способен, умения определяют, что он умеет. Почти каждый человек имеет свою собственную историю, из которой каждый выносит свой опыт, даже в случае если пережитые ситуации очень схожи.

На Тэие существует масса способов обучиться различным умениям. Герой может окончить церковный университет, военную академию в Айзене, учиться у ведьм судьбы в темных пещерах Водачке или просто родиться и вырасти на Авалонской ферме.

Умения делятся на 2 категории – военные и гражданские. Военные умения могут быть получены в военных академиях и тренировочных лагерях армии. Обычно они используются во время войны или, как минимум, на дуэлях. Гражданские умения, с другой стороны, изучают и используют в гораздо более безопасных условиях.

Приобретение умений и навыков

С приобретением умения Герой приобретает широкий спектр возможностей. В конце концов, в военной академии он изучает не только то, как командовать. Его учат тому, как разместить артиллерию, внезапно напасть на противника, а так же, как вдохновить людей и заставить

сражаться более храбро.

Эти «малые умения» называются навыками. Сами умения не имеют уровней, их имеют навыки. Поэтому Герои учившиеся у одного купца могут усвоить совершенно разные вещи и закончить обучение с совершенно различными результатами. Например, 2 Героя учившиеся у одного кузнеца могут иметь умение «торговец» с навыками выглядящими примерно так:

Первый Герой

Торговец

Кузнец 3

Цены 2

Второй Герой

Торговец

Кузнец 3

Торговля 2

Умения включают 2 вида навыков: базовые (basic knacks) и дополнительные (advanced knacks). В примере приведенном выше, «кузнец» является базовым навыком, «цены» и «торговля» - дополнительными. Базовые навыки осваиваются на уровне базовой подготовки. Дополнительные умения требуют несколько большей и специализированной подготовки и предоставляют Герою более широкие возможности.

Приобретение умения стоит 2 очка Героя. После покупки умения вы получаете само умение и все его базовые навыки с рангом 1. Дополнительные ранги в базовых навыках либо 1 уровень ранга в тех

базовых навыках, которые вы не получили бесплатно, стоят 1 очко Героя за уровень ранга. Уровни в дополнительных навыках, включая первый, стоят по 3 очка за уровень.

Пример 2.1: Адриан Квотермейн, авалонский боксер, приобретает умение «бокс» за 2 очка. Он получает все 3 базовых навыка – «атака», «работа ног» и «серия ударов» бесплатно, но на уровне 1..Ему не нужно тратить на это ОГ – он получает эти навыки просто приобретя умение. Игрок Адриана желает повысить эти базовые навыки, поэтому он приобретает по 2 уровня за 1 ОГ каждый в ранг атаки, работы ног и серии ударов. В итоге на это потребуется $2(\text{уровни}) \times 1(\text{цена}) \times 3(\text{количество навыков}) = 6 \text{ ОГ}$

Бокс Адриана (2ОГ за умение, с умениями с рангом 1)

Атака 3 (+2 ОГ, навык +2 уровня ранга)

Работа ног 3 (+2 ОГ, навык +2 уровня ранга)

Серия ударов 3 (+2 ОГ, навык +2 уровня ранга)

Полная цена умения составляет 8 очков Героя – 2 за умение, 2 за атаку +2, 2 за работу ног +2 и 2 за серию ударов +2.

Пример 2.2 Адриан хочет приобрести дополнительный навык в рамках «бокса» - апперкот. Для того, чтобы это сделать, он должен потратить 3 очка за первый уровень ранга и по 3 очка за каждый последующий ранг навыка. Адриан решает приобрести навык апперкот с рангом 3, поэтому он платит $3(\text{за ранг}) \times 3(\text{цена дополнительного навыка}) = 9 \text{ ОГ}$. Теперь умение Адриана выглядит так.

Бокс Адриана (2ОГ за умение, с навыками на 1 уровне)

Атака 3 (+2 ОГ, навык +2 уровня)

Работа ног 3 (+2 ОГ, навык +2 уровня)

Серия ударов 3 (+2 ОГ, навык +2 уровня)

Апперкот 3 (дополнительный навык 9 ОГ)

Полная цена теперь составляет 17 очков - 2 за умение, 2 за атаку +2, 2 за работу ног +2, 2 за серию ударов +2 и 9 за дополнительный навык апперкот +3.

Комбинирование навыков

При приобретении умений может случиться так, что два умения имеют одинаковые навыки. Два навыка считаются одним и тем же в случае, если они имеют одно и то же название и не относятся к различным видам оружия или стилям боя, названия которых обычно приводятся в скобках после названия умения. Так, «работа ног» в умениях «атлетика» и «бокс» является одним и тем же навыком, а атака (фехтование) и атака (нож) представляют собой совершенно различные навыки.

Если вы получаете один и тот же навык от разных умений, добавьте их ранги друг к другу. Так, если вы получили навык «работа ног» с рангом 1 от умения «атлетика» и от умения «бокс» с рангом 1, у вашего Героя будет ранг 2 в навыке «работа ног».

Помните, что стартовые навыки не могут иметь ранг, превышающий 3. Если вы изначально получаете этим способом более чем ранг 3 одном навыке, все превышающие 3 уровни ранга теряются.

Если в примере, приведенном выше, вы захотите приобрести дополнительные уровни на «работу ног», вы можете сделать это только однократно, так как навык один и тот же. В случае же с навыками «атака (фехтование)» и «атака (нож)» их уровни не добавляются друг к другу, мало того - уровни в них придется приобретать по отдельности, так как эти навыки различны.

Использование навыков

Некоторые навыки, входящие в список умений, дают возможности, приведенные в их описании. Поскольку большая часть возможностей, связанных с механикой игры еще не обсуждалась, вспомните про них тогда, когда будете знакомиться с главой «Драма»

Действия необученных персонажей.

Если вы пытаетесь выполнить какое-либо действие и не имеете соответствующего умения (например, в случае если ваш Герой пытается оказать первую помощь, не имея умения «доктор»), персонаж получает два пенальти:

- 1) Не один из кубиков не взрывается, хотя кубики драмы, которые вы бросаете на то, чтобы улучшить бросок взрываются как обычно.
- 2) Мастер добавляет 5 к сложности, причем это повышение сложности не считается ее подъемом.

Умения

Гражданские умения

Доктор
Исполнитель
Моряк
Охотник
Преступник
Придворный
Слуга
Торговец
Ученый
Человек искусства
Человек улицы
Шпион

Военные умения

Арбалет
Атлетика
Бокс
Борьба
Верховая езда
Грязная драка
Древковое оружие
Командир
Кулачный щит
Лук
Нож
Огнестрельное оружие
Панцерхэнд
Тяжелое оружие
Фехтование

Краткий список умений

Полное описание умений и школ фехтования будет приведено ниже. Здесь же, для вашего удобства, приводится список умений и связанных с ними навыков. Поэтому вы можете просмотреть умения, прочитать все остальное, связанное с созданием персонажа и перейти к основным описаниям умений тогда, когда будете готовы.

Гражданские умения

Гражданские умения включают все умения не связанные с боем. Очень немногие из входящих в них навыков имеют какие-то особенности, связанные с игровой механикой. Информация об их взаимодействии с механикой включена в их описания.

Доктор

Базовые навыки: *диагноз, первая помощь,*

Дополнительные навыки: *дантист, обследование, хирургия, ветеринар, шарлатанство.*

Исполнитель

Базовые навыки: *актер, танец, оратор, пение*

Дополнительные навыки: *дрессировка животных, циркач, определение личности, рассказчик, имитация, фокусы*

Моряк

Базовые навыки: *равновесие, лазание, узлы, рангоут*

Дополнительные навыки: *картография, прыжки, навигация, кораблевождение, знание моря, плавание, определение погоды.*

Охотник

Примечание: *Персонаж начинает с рангом 1 в 3 базовых навыках. Вы можете приобрести дополнительные базовые навыки - 1 уровень ранга за 1 очко Героя.*

Базовые навыки: *рыбная ловля, кожевник, скрытность, выживание, чтение следов, знание знаков, ловушки.*

Дополнительные навыки: *засада, дрессировка животных*

Преступник

Базовые навыки: *азартная игра, слежка, скрытность*

Дополнительные навыки: *засада, шулерство, взлом замков, карманная кража, фокусы, знание свалок, шарлатанство.*

Придворный

Базовые навыки: *танец, этикет, стиль, оратор*

Дополнительные навыки: *дипломатия, азартные игры, слухи, чтение по губам, нахлебничество, политика, интрига, соблазнение, искренность*

Слуга

Базовые навыки: *этикет, стиль, повседневная служба, незаметность*

Дополнительные навыки: *бухгалтерия, вождение кареты, слухи, торговля, мажордом, камердинер*

Торговец

Примечание: *Персонаж начинает с 2 уровнем в 1 базовом навыке, все остальные должны покупаться дополнительно по цене 1 ОГ за 1 уровень. Большая часть из этих навыков влияет на доходы персонажа (см. раздел о доходах персонажа и определении стартового богатства)*

Базовые навыки: *цирюльник, кузнец, мясник, каллиграф, изготовитель керамики, свечник, повар, красильщик, бальзаматор, стрельник, скорняк, садовник, стеклодув, трактирщик, дженни, ювелир, массажист, мельник, бумагодел, гончар, изготовитель парусов, писец, портной, прядильщик, эконо, сапожник, винодел, ткач, бочар, швея.*

Дополнительные навыки: *бухгалтерия, оценка, бармен, торговля*

Ученый

Базовые навыки: *история, математика, философия, исследование*

Дополнительные навыки: *астрономия, право, натуральная философия, оккультизм, теология*

Человек искусства

Примечание: *При покупке этого умения вы не получаете всех базовых навыков с рангом 1. Вместо этого вы получаете 1 базовый навык с рангом 2. Вы можете приобрести все остальные базовые навыки за 1 очко Героя за уровень ранга.*

Базовые навыки: *композитор, художник, музыкант (выбранный инструмент), скульптор, писатель.*

Дополнительные навыки: *нет*

Человек улицы

Базовые навыки: *общение, уличная навигация*

Дополнительные навыки: *знание свалок, знание магазинов, знание дна.*

Шпион

Базовые навыки: *слежка, скрытность*

Дополнительные навыки: *подкуп, умение прятать, подделка документов, язык жестов, допрос, чтение по губам, яды, искренность, имитация, криптография.*

Военные умения

Военные умения отделены от гражданских в первую очередь потому, что некоторые из них используются несколько по иному, нежели гражданские.

Некоторые навыки, входящие в них дают вам «специальные возможности» вместо увеличения количества кидаемых кубиков. Внимательно прочтите описание интересующего вас навыка для того, чтобы понять, какие возможности вы получаете от него, после чего внесите эти возможности в карточку Героя.

Арбалет

Базовые навыки: *атака (арбалет), стрельник*

Дополнительные навыки: *перезарядка (арбалет)*

Атлетика

Базовые навыки: *лазание, работа ног, спринт, метание*

Дополнительные навыки: *мягкое падение, прыжки, бег на большую дистанцию, поднятие тяжестей, перекаты, плавание, полет на предмете, выход в фланг.*

Бокс

Базовые навыки: *атака (бокс), работа ног, серия ударов*

Дополнительные навыки: *хлопок по ушам, апперкот*

Борьба

Базовые навыки: *захват*

Дополнительные навыки: *сдавливание, ломание костей, освобождение, удар головой.*

Верховая езда

Базовые навыки: *верховая езда*

Дополнительные навыки: *дрессировка животного, вскакивание в седло, трюковая езда*

Грязная драка

Базовые навыки: *атака (грязная драка)*

Дополнительные навыки: *атака (импровизированное оружие), метание (импровизированное оружие), парирование (импровизированное оружие), пинок, удар в глаз, удар в горло*

Древковое оружие

Базовые навыки: *атака (алебарда), парирование (алебарда)*

Дополнительные навыки: *установка в защиту*

Командир

Базовые навыки: *стратегия, тактика*

Дополнительные навыки: *засада, артиллерия, картография, дипломатия, пушки, воодушевление, командование, снабжение*

Кулачный щит

Базовые навыки: *парирование (кулачный щит)*
Дополнительные навыки: *атака (кулачный щит)*

Лук

Базовые навыки: *атака (лук), стрельник*
Дополнительные навыки: *стрельба с коня, стрельба навскидку, трюковая стрельба*

Нож

Базовые навыки: *атака (нож), парирование (нож)*
Дополнительные навыки: *метание (нож)*

Огнестрельное оружие

Базовые навыки: *атака (огнестрельное оружие)*
Дополнительные навыки: *перезарядка (огнестрельное оружие)*

Панцерхэнд

Базовые навыки: *атака (панцерхэнд), парирование (панцерхэнд)*
Дополнительные навыки: *апперкот*

Тяжелое оружие

Базовые навыки: *атака (тяжелое оружие), парирование (тяжелое оружие)*
Дополнительные навыки: *нет*

Фехтование

Базовые навыки: *Атака (фехтование), парирование (фехтование)*
Дополнительные навыки: *нет*

Прошлое

Амнезия
Вендетта
Долг
Жертва охоты
Истинная личность
Клятва
Немезида
Обязанность
Охотник
Ошибка
Побежденный
Потерянная любовь
Проклятие
Романтика
Соперничество
Страх

Шаг 6. Заключительные штрихи

Последняя часть создания Героя предоставляет несколько дополнительных возможностей. Прошлое и Тайна так же требуют расхода определенного количества очков Героя, поэтому вы должны оставить некоторое количество очков для их приобретения и не тратить их в течении первых 5 шагов.

Прошлое

«Прошлое» отличается от преимуществ тем, что оно представляет собой истории, случившиеся с Героем в прошлом и могущие иметь последствия в настоящем, то есть еще не оконченные. Например, из-за того, что ваш Герой легко хватается за шпагу и много пьет, он вполне может обзавестись врагом, который имеет на левой стороне лица длинный, глубокий шрам и будет появляться время от времени. Конечно же, вы были пьяны в тот момент, когда вы нанесли ему удар, оставивший этот шрам, и это была случайность, вы можете в этом поклясться, но это не поможет. Он следит за вами и однажды он вам отомстит. Однажды...

Быстро проглядев приводимое здесь прошлое, вы можете обратить внимание на то, что среди перечисленных разновидностей нет слишком хороших вещей. Так и должно быть. «Прошлое» – это конфликты, которые сопровождают жизнь Героя и ждущие возможности показать свое уродливое лицо. Однако от наличия такого «Прошлого» может быть польза, о которой будет сказано позже.

Приобретение «Прошлого»

«Прошлое» стоит от 1 до 3 очков Героя. Чем больше очков вы тратите на него, тем более опасным оно будет. Например «немезида» ценой в 1 очко гораздо менее опасна, чем «немезида» ценой в 3 очка. Допустимо, что «немезидой» ценой в 1 очко может быть король, которого вы в прошлом оскорбили. Этот король в настоящий момент не слишком беспокоится о вас, и будет мстить только в случае, если вы окажетесь в его королевстве. 3-х очковой «немезидой» вполне может оказаться одинокий фехтовальщик с длинным глубоким шрамом на лице (помните такого?), который не успокоится до тех пор, пока не увидит вас в могиле.

Вы и ваш мастер должны определить, сколько очков ваше «Прошлое» стоит. Скажите ему о «Прошлом», которое вы желаете получить и сколько очков вы желаете на него потратить. Только помните, что 3-очковое «Прошлое» в 3 раза опаснее 1-очкового.

Окончания...

«Удержи меня, не дай мне упасть!»: прокричала она мне сквозь ветер и дождь, --. «Пожалуйста, во имя Пророков, не дай мне упасть!»

Я посмотрел вниз, в ее молящие глаза, и почувствовал, как дождевая вода струится между наших пальцев. Я знал, что через несколько мгновений ее рука выскользнет из моей. Я мягко сказал «Держись. Помощь близка»

Она кивнула, но сила, которой были сцеплены наши руки, постепенно слабела. «Нет, прошу тебя!» - затем она почувствовала, как наши пальцы скользят по нашим рукам, и вскрикнула в последний раз. Через мгновение она исчезла в бушующем под нами шторме...

Как мы сказали выше, «Прошлые» – это незавершенные истории, случившиеся с персонажем в прошлом. Раньше или позже эти истории разрешаться – к лучшему или худшему. Когда это случится данное «Прошлые» следует удалить из карточки персонажа. Хотя не существует никакой «награды» за приведение заключенного в «Прошлом» сюжета к завершению, мастер вполне может наградить Героев за творческое или драматическое завершение сюжета.

...и начала

Я поднял окровавленную руку и направил ее на Барона.

Я сказал: «Знай это, бес». Мои слова были пропитаны ядом: «Не сегодня, но однажды, ты узнаешь, что значит ненависть д'Аюзана!»

Он рассмеялся надо мной, но я видел страх, который возник за его ложной бравадой и я знал, что раньше или позже он поймет, что в моих словах была правда.

С другой стороны может возникнуть ситуация, при которой Герой пожелает приобрести новое «Прошлые». Возможно, Злодей-интриган сможет ущемить интересы одного из Героев, и он пожелает сделать этого Злодея своей «немецидой». Тэя полна юных девушек, ищущих «романтики». И конечно же, смерть товарища – Героя может послужить поводом для «вендетты». Приобретение нового «Прошлого» стоит 3, 6 или 9 очков опыта, за которые можно приобрести, соответственно, 1-, 2- или 3- очковое прошлые. Для получения дальнейшей информации следует ознакомиться с правилами по опыту в соответствующем разделе.

Преимущества, даваемые «Прошлым»

Каждый раз, когда «Прошлые» становится центром истории, вы получаете некоторое количество очков опыта, равное удвоенной его стоимости. Если в Главе появляется отмеченная шрамом «немециды» и вы в течении большей части этой Главы пытаетесь спастись от нее, вы получаете 6 дополнительных очков опыта в конце этой Главы.

К вышесказанному стоит сделать 2 комментария. Во-первых, «Прошлые» должно содержать в себе конфликт. Если «Прошлые» не включает какого-либо типа конфликта – физического, ментального или духовного – это не «Прошлые» и вы не получите за него никаких очков опыта. Во-вторых, на начало игры вы можете иметь «Прошлые» на 4 очка Героя, не больше. В конце концов, обилие «Прошлого» на старте может испортить всю стильность этого инструмента...

Полное описание каждой из приведенных разновидностей прошлого может быть найдено ниже, в соответствующем разделе, однако для удобства в этом разделе приведен краткий список возможных видов прошлого.

Тайна

Не так давно при дворе появилось новое развлечение – карты сорте, происходящие из Водачке. Исходно они использовались ведьмами судьбы в качестве тренировочного средства, однако однажды император Монтеня бросил мимоletный взгляд на их колоду во время одного из бесчисленных приемов при дворе. Он немедленно потребовал себе такую же колоду. С тех пор, каждый дворянин, считающий себя современным и стильным, организует присутствие на каждом устраиваемом им приеме юной девушки-водачке. Она гадает на картах и обучает пришедших новейшим карточным играм.

О том, что карты сорте могут являться очень мощным инструментом, достоверно знают очень немногие, хотя несколько большее количество людей об этом подозревает. Почти каждый человек, рожденный для величия, имеет ауру «Тайны», окружающую его голову. Эта аура легко может быть прочитана любой из ведьм судьбы. Ваш герой так же может получить такую ауру...хотя и не бесплатно.

Каждая «Тайна» имеет два аспекта – правильный и перевернутый. Если ваш герой имеет «правильную Тайну», он получает преимущество, называемое «Добродетелью». Если герой имеет «перевернутую Тайну», она дает ему недостаток, называемый «Слабостью».

Приобретение «Добродетели» стоит 10 очков Героя.

Приобретение «Слабости» дает вам 10 очков Героя дополнительно.

Вы можете иметь «Добродетель», «Слабость» или не иметь «Тайны» вообще. Сам факт присутствия «Тайны» у человека исключительно редок, наличие же двух «Тайн» является вещью о которой никто никогда не слышал.

Использование добродетели

Нет ничего, что отважный человек не мог бы совершить. – Ребекка д'Утень, известный монтеньский мушкетер.

«Добродетель» является очень мощной силой или способностью Героя. Некоторые Герои имеют совершенно невероятную отвагу, другие – прямодушны, но ничто не свернет их с выбранного пути, третьи же – просто очень удачливы.

Вы можете активировать свою «добродетель», потратив на это 1 кубик драмы. Активации «добродетели» не может помешать ничто, в отличие от случая с «слабостью». Вы потратили на «добродетель» очки и это ваше преимущество, честное слово.

Пример 2.3 Луи имеет «добро-детель» - победоносный. В случае если его атака успешна, он может не делать броска на ранение, а просто потратить 1 кубик драмы и нанести своему противнику драматическую рану автоматически, вместо этого броска.

Использование слабостей

«Возможно он и герой, но каждый человек имеет слабость, которая может отправить его на дно» -

Роланд О'Толле, авалонский моряк

«Слабость» представляет собой изъян в характере персонажа, изъян который может стать фатальным. Если Герой терпит неудачу и история оканчивается трагически, в большинстве случаев это происходит из-за его «слабости». Неважно в чем именно состояла его «слабость» – он мог быть излишне гордым, завистливым или просто неспособным менять свою точку зрения. В большинстве случаев трагический конец истории является собственной виной Героя.



При создании персонажей в других играх вам часто предоставляется возможность приобретения пороков и недостатков, для того, чтобы выгадать несколько очков, которые можно потратить на приобретения того преимущества, которое вы хотите. Различие между «слабостью» и недостатком состоит в том, что «слабость» - это изъян в душе Героя. Героя. Точка. «7-е море» было разработано так, чтобы поощрить игроков играть Героев, не важно, что они могут быть жуликоватыми. Поэтому, несмотря на то, что ваш герой может быть трусом или распутником, несколько бессмысленно ожидать того, что среди персонажей может попасться страдающий манией величия альбинос, убивающий всех детей, которых увидит. Слабости, которые могут быть у Злодеев содержатся в «Книге Мастера» и если ваша команда действительно хочет поиграть в Злодеев, вы можете попросить у вашего мастера разрешения играть в них, используя именно те слабости, которые приведены в ней.

Способ, которым «слабость» влияет на игру, прост. Мастер имеет пул кубиков драмы. Кубики из которого он может тратить на повышение напряженности игры, на то, чтобы помочь Злодею спастись или добиться уверенности в том, чтобы сюжет не выйдет из-под контроля. Еще одна вещь, на которую он может тратить эти кубики – активация «слабостей» героев. Мастер тратит один кубик и «слабость» одного из Героев активируется. Если мастер активирует вашу «слабость», но вы не хотите дать ей проявиться в этой ситуации вы можете потратить кубик драмы на то, чтобы уравновесить кубик мастера и не дать этому случиться. Однако мы предупреждаем вас, мастер может начать с вами «играть в аукцион». Вполне возможно, что кубиков у него окажется больше.

Пример 2.4 Слабостью Родригеса Монтеллы является «сладострастие». В настоящий момент он проник в замок для того, чтобы украсть из него важные бумаги. Мастер имеет 4 кубика драмы, у Родригеса их 2. Мастер говорит, что Родригес увидел симпатичную женскую руку, поманившую его в дверь, находящуюся неподалеку и тратит 1 кубик драмы на то, чтобы активировать его недостаток. Родригес вынужден заинтересоваться этой рукой и ее хозяйкой и отправиться знакомиться с ней, так как он имеет слабость к женщинам. Родригес может потратить свой кубик драмы для того, чтобы справиться с желанием, но поскольку у мастера их больше, тот, при желании, вполне может навязать нужное ему событие Родригесу. Родригес решает сэкономить кубик драмы, который может понадобится в любую минуту и отправляется за девушкой.

Тайна злодеев

Злодеи имеют «хитрости» и «пороки» схожие с «добродетелями» и «слабостями» Героев. Мастер имеет право активировать «хитрость» Злодея для того, чтобы помочь ему каким-то образом. Вы, с другой стороны, можете потратить свой кубик драмы на то, чтобы активировать «порок» Злодея. Просто скажите мастеру, что хотите сделать это. Если Злодей имеет порок, мастер кивнет вам, и вы потратите кубик драмы. В итоге злодей может начать выбалтывать вам свои коварные планы или поместит вас в смертельную ловушку вместо того, чтобы убить на месте. Вполне возможно, что его предаст один из его подручных. Если Злодей не имеет «порока» мастер отрицательно покачает головой, и вы сохраните свой кубик драмы. В случае если в команде отсутствует ведьма судьбы или какая-то другая возможность определить «тайну», вы не будете иметь ни малейшего представления о том, какой именно «порок» у Злодея и что повлечет его активация. В отличие от «слабостей» активация «порока» не может быть предотвращена тратой мастером кубика драмы. В том, что ваш персонаж - Герой содержит одно важное преимущество – он имеет несколько больше самоконтроля.

Предыдущая страница содержит список правильных и перевернутых Тайн для героев. Описание каждой тайны можно найти в соответствующем разделе.

Последние штрихи

Итак, момент наступил, вы потратили все свои очки Героя. Однако в карточке персонажа осталось еще несколько мест, которые необходимо заполнить. В частности: «раны», «репутация» и «богатство»

Раны

Удар шпагой или попадание пулей из мушкета однозначно ранят вашего персонажа. После того как вашего персонажа ранили, вы должны определить, была ли нанесена серьезная рана или удар нанес только царапину или порез. Это действие называется **броском на ранение**. Вы делаете бросок с «мощи» против сложности, равной количеству ранений полученных персонажем в течении боя, включая тот вред, который только что был нанесен. Если бросок завален, персонаж получает **драматическое ранение**, если он успешен, ничего не происходит, но полученные повреждения

Тайна для Героев

Тайна	Слабость	Добродетель
0 Дурак	Любопытный	Богоугодный
1 Маг	Амбициозный	Волевой
2 Жрица	Гедонист	Интуит
3 Императрица	Сладострастник	Расслабляющий
4 Император	Горячая голова	Командир
5 Иерофант	Доверчивый	Творческий
6 Любовники	Влюбчивый	Верный
7 Колесница	Самоуверенный	Победоносный
8 Сила	Трусливый	Отважный
9 Отшельник	Страстный	Собранный
10 Удача	Неудачливый	Удачливый
11 Правосудие	Предвзятый	Пример
12 Повешенный	Нерешительный	Альтруист
13 Смерть	Безрассудный	Адаптивный
14 Трезвость	Завистливый	Владеющий собой
15 Легион*	Лояльный	Предвидящий
16 Башня	Высокомерный	Провидец
17 Звезда	Упрямый	Вдохновляющий
18 Луна	Невнимательный	Наблюдательный
19 Солнце	Гордый	Дружелюбный
20 Правосудие	Аморальный	Проницательный
21 Земля	Жадный	Практичный

* Карта Легион уникальна тем, что слабость базируется на правильном положении, а добродетель на перевернутом.

остаются с ним в виде поверхностной раны.

В конце каждого боя поверхностные ранения можно просто стереть, но о драматических ранениях персонажу придется позаботиться.

Пример 2.5 Герой получил два удара шпагой в течении раунда. Первый удар нанес ему 10 поверхностных ран. Он имеет «мощь», равную 3, следовательно, бросается 3 кубика. Выброшено 15, бросок успешен. Он отмечает 10 поверхностных ран в карточке для того, чтобы знать, сколько ран он получил в течении предыдущего боя. В конце раунда он получил еще один удар, который так же нанес 10 поверхностных ран, всего накопилось 20 поверхностных ран – 10 от первого попадания и 10 от второго. Герой делает бросок на ранение и снова выбрасывает 15. Сложность, равная 20 не выкинута. Теперь он должен стереть все поверхностные раны, полученные им ранее, и внести в карточку информацию о том, что он получил драматическую рану.

Драматические раны

Как только ваш герой получил драматическую рану, вы можете стереть все очки поверхностных ран, которые накопились к этому моменту. Но не радуйтесь. Теперь вам придется иметь дело с последствиями.

Во-первых, как только ваш количество драматических ран, которые получил ваш персонаж, достигнет уровня «стойкости» все ваши броски немедленно и до тех пор, пока хотя бы некоторые из ваших ран не будут вылечены, получают пенальти в 2 несохраняемых кубика. Как только персонаж получит количество драматических ран, равное его удвоенной «стойкости», персонаж небоеспособен, и вы уже не способны влиять на ход боя. Возможно, ваш персонаж очнется в темнице или привязанным к стулу... в случае если никто его не добьет.

Репутация

По мере того, как известность вашего Героя будет расти, перед ним будут открываться все большие и большие возможности. У вас могут появиться покровители, слуги будут искать работу у вас, и вы сможете распоряжаться большим количеством денег.

Конечно, репутация может так же создавать проблемы. Злодеи начнут интриговать против вас, видя в вас растущую угрозу. Обязанности начнут поглощать ваше свободное время. А если вы станете достаточно известным и могущественным, ваш собственный правитель может начать видеть в вас угрозу своей власти и начнет искать способ избавиться от вас.

Все эти процессы представляются в игре с помощью **очков репутации**. Обычно стартующие персонажи начинают игру, не имея очков репутации. Всего вы можете получить до 130 очков репутации.

Как правило, Герои получают очки репутации либо совершая героические действия в присутствии очевидцев, либо в случае, если какая-либо творческая личность создает нечто, связанное с их героизмом. Самое важное здесь это **распространение информации о ваших подвигах**. Без общественного признания, действия, которые могли бы повлиять на вашу репутацию, не гарантируют вам никаких преимуществ в рамках игровой механики.

Пример 2.6. Родригес Монтелла может получить очки репутации в случае если он победит группу бандитов, терроризировавших округу. Но получит он их только в том случае, если кто-то, увидит то, как он это сделает. Если какой-то поэт напишет об этом песню, Родригес получит еще больше очков репутации, но опять же - только в случае, если песня получит некоторое распространение.

Вы можете потерять очки репутации в случае если вы совершите какой-то подлый поступок при свидетелях или в случае, если какая-то творческая личность напишет что-то, что принижает ваши достижения и это станет достоянием общественности.

Пример 2.7. Если Родригес убил в темном переулке нескольких городских стражников и это произошло при свидетелях, он потеряет очки репутации. Если некий рифмоплет напишет памфлет, в котором Родригес будет выставлен неуклюжим глупцом, его репутация так же упадет

Каждые 10 очков репутации дают вам 1 кубик репутации, который может быть использован на то, чтобы выполнять действия связанные с репутацией. Они могут включать такие вещи, как контакты с важными людьми, получение критичных ресурсов или впечатление людей.

Хотя герои могут стать известными, они могут так же стать и негодьями. Если вы потеряете достаточно много очков репутации, и ваша репутация упадет ниже 0, вы можете заметить то, что вы получили некоторую дурную славу. Однако, если вы упадете прямо в глубины греха, и ваша репутация упадет ниже -30, ваш мастер имеет право забрать у вас вашего персонажа и сделать его мастерским персонажем. Впрочем, в случае если вы стали жертвой ложных обвинений и в действительности вы не убивали стражей и не разоряли деревни, он этого не сделает.

Негативные очки репутации работают так же как позитивные и так же дают кубики, которые Злодеи и Негодяи могут использовать для того, чтобы вершить грязные дела – для того, чтобы подкупать людей, вступать в различные мрачные тайные общества, состоящие из им подобных, или запугивать других.

Действия, связанные с репутацией

Действие	Сложность	Эффект
Помощь (большая)	30	Получение большой помощи от одного нейтрального или союзного персонажа мастера на одну сцену
Помощь (маленькая)	20	Получение небольшой помощи от одного нейтрального или союзного персонажа мастера на одну сцену
Впечатление	Нет	Ваш кубик репутации добавляется и сохраняется к любому социальному броску.
Запугивание	Нет	Ваш кубик репутации добавляется и сохраняется к любому социальному броску.
Мученик	40	Дает вам одного союзника из числа бывших союзников или нейтральных персонажей мастера, который будет готов отдать за вас свою жизнь, в случае если это потребуется.
Узнавание	15	Вас узнает незнакомец, выбранный вами
Спасение	25	Персонажи мастера будут работать для того, чтобы освободить вас или спасти из заключения
Соблазнение	Нет	Ваш кубик репутации добавляется и сохраняется к любому социальному броску.

Использование кубиков репутации

Что вы можете делать, используя свои кубики репутации?

Ответ на этот вопрос таков: ваши кубики репутации дают вам некоторое количество действий, которое вы можете выполнить в течении этой сцены. Вы можете потратить все эти кубики сразу – на одно действие или разделить их на несколько действий – по вашему усмотрению.

Желая предпринять какое-то из действий (см. таблицу наверху страницы) вы можете объявить о том, что желаете потратить на него несколько кубиков репутации, возможно даже все и объявить сколько именно. После этого мастер определяет сложность, и вы бросаете и сохраняете все кубики, трату которых заявили. В случае успеха этого броска вы получаете преимущества от этого действия, завал броска не дает вам ничего.

Все потраченные вами кубики репутации восстанавливаются в начале следующего акта.

Эффекты, связанные с репутацией, получаемые автоматически. (опциональное правило)

Следующие эффекты являются опциональной частью системы репутации, созданной для добавления аромата и стиля в игру. Она может присутствовать в игре, а может и не присутствовать. Спросите своего мастера о том, использует он ее или нет.

Награда: вы награждены отличием какого-то типа, определяемым мастером и внутриигровыми ситуациями. Например – дворянским званием, медалью, землей или произведением искусства с вашим изображением или посвященным вашим приключениям.

Повышение дохода: За каждое очко репутации ваш месячный доход повышается на 1 процент.

Патрон: Вы получаете патрона, в дополнение к уже имеющимся, если у вас они уже есть, который может увеличить ваш доход.

Прихлебатели: Вас преследуют ваши фанаты, которые пытаются получить у вас помощь, деньги, заночевать у вас и добиться прочих благ, рассчитывать на которые у них нет никаких оснований.

Угроза: Вы привлекли внимание не тех людей и сейчас они ищут вас и тратят силы на то, чтобы захватить вас или уничтожить. Для Героев угрозой может быть множество сообществ злодеев, для Негодяев это вполне могут быть люди короля и представители магистратов.

Членство: В конце концов вам предложили членство в группе, организации или даже в тайном обществе, которое хотя бы примерно соответствует вашим целям и идеалам. Мастер проработает это в течении игры, так как ему удобно.

Более подробная информация о действиях, связанных с репутацией, в частности то, как пользоваться ими и определять новые, изложена в «Книге Мастера» Дальнейшие продукты будут содержать информацию о других действиях, связанных с репутацией.

Богатство

Богатство очень важно в «7-м море». У дворян оно является мерой их статуса. Им требуется постоянный приток денег, так как их равные судят их по тому количеству денег, которые они тратят, а не по тому, что они имеют. Дворяне Тэи носят самую изысканную одежду, как правило, пошитую специально для них.

Эффекты накопления очков репутации

Постоянно	Повышение дохода
Каждые 25 очков	Патрон
На 50 очках	Прихлебатели
Каждые 75 очков	Награда
На 100 очках	Угроза
На 125 очках	Членство

Они владеют прекрасными поместьями и имуществом и устраивают, а зачастую и финансируют, тщательно продуманные приемы. Они – лицо социальной элиты, но они должны следить за своими расходами, так как если их финансовое положение рухнет, они рухнут вместе с ним.

Торговцы, военные, исследователи и другие профессионалы смотрят деньги более прагматично. Они зарабатывают деньги своим ремеслом и тратят их на то, чтобы питаться, покупать одежду и запасы, а так же иметь крышу над головой. Они никаким образом не являются средним классом, хотя их жизнь редко позволяют им копить деньги.

Для крестьян и других представителей низших сословий деньги являются чем-то чуждым. Они работают на полях, на фермах, в качестве прислуги, некоторые не имеют даже своего дома, и почти все они не имеют ни одного шанса чего бы то ни было добиться в жизни. Как правило, они связаны договором с кем-то другим, возможно – с представителями дворянства и почти не имеют возможности облегчить жизнь своих детей и что-то им оставить. Они – низший из социальных классов на Тэе.

Следовательно, уровень дохода вашего Героя очень важен при разработке его концепции. Существует ряд преимуществ и навыков, которые способны принести начинающему Герою большее количество денег. В следующих параграфах мы покажем вам, как рассчитать ваши стартовые деньги.

Основные потребности

В первую очередь очень важно отметить то, что все ваши повседневные нужды – крыша над головой, повседневная еда и поддержание в порядке имущества, включая дома и поместья дворян, уже учтены. На них не нужно тратить никаких очков Героя. О них имеет смысл беспокоиться только в случае возникновения необычной ситуации – например в случае кораблекрушения, в результате которого персонажа выбросило на берег Уссуры или на необитаемый остров. Любые дополнительные средства, полученные персонажем через профессию, патронов и так далее, являются излишками, которые персонаж может тратить так, как вы пожелаете.

Определение богатства Героя

Предполагается, что все Герои автоматически имеют на старте один комплект одежды и один экземпляр одного вида оружия по своему выбору. Если они желают иметь большую экипировку, они должны тратить свои стартовые деньги. Ваши стартовые деньги равны вашему месячному доходу, умноженному на 3. Подробности о том, что можно приобрести и по ценам можно найти ниже.

Вы можете определить изначальное богатство, используя один из приведенных в таблице способов.

Ваш мастер имеет дополнительную информацию о том, как пользоваться богатством и управлять финансовым аспектом кампаний «7-го моря» в своем руководстве.

Отметим так же, что вы можете приобрести преимущество «собственность», которое приносит Герою *дополнительные* деньги, не зависящие от его профессии.

Происхождение (Дворяне)

Герои, которые приобрели себе преимущество «дворянин», являются членами правящей семьи своей нации с хорошим положением в обществе. Это преимущество приобретается отдельно от волшебства. Герой, имеющий волшебство, но не имеющий преимущества «дворянин» могут быть потерявшими хорошее положение в семье, членами семей, потерявших положение в обществе или быть незаконнорожденными детьми.

Знатные Герои имеют доступ к большому количеству ресурсов. Считается, что за те очки, которые они потратили на преимущество «дворянин» они получают одно поместье и небольшое количество сервов, которые работают на полях этого поместья. Герой ответственен за безопасность и благосостояние людей обрабатывающих его поля, а так же за сбор с них налогов. Если вы желаете получить большее количество информации об управлении своими землями, спросите мастера о подробностях. В общем случае считается, что усадьба приносит аристократу 500 гильдеров в месяц. Эта сумма лежит за пределами стоимости поддержания поместья и может быть потрачена согласно желаниям Героя.

Патроны (Художники, исполнители и ученые)

Вы талантливы и не имеете денег. Что вы должны делать? Вы должны найти покровителя – патрона! Для того, чтобы сделать это в «7-м море», вы должны приобрести преимущество «Патрон». Патронами называются богатые личности, покровительствующие испытывающим нужду художникам, поэтам, драматургам, фехтовальщикам и мошенникам. Количество очков, потраченное на преимущество «патрон» определяет степень его богатства и то, насколько он желает тратить деньги на вашего Героя.

<i>Богатство</i>	
Профессия	Тип богатства
Те, кто обладает преимуществом «дворянин» (не волшебством)	Происхождение
Художники, исполнители и ученые	Патрон
Ремесленники, купцы и специалисты	Доходы
Слуги, священники и солдаты	Жалование
Все остальные	1 кубик гильдеров

Определите в соответствии с потраченными очками богатство и щедрость вашего патрона. То, как это делается приводиться ниже

Богатство

1 очко: 10 гильдеров
2 очка: 20 гильдеров
4 очка: 40 гильдеров

Щедрость

1 очко: 1 раз в месяц
2 очка: 2 раза в месяц
4 очка: 1 раз в неделю

Помните, деньги вашего патрона – не ваши деньги. А большинство патронов – богатые и раздражительные дворяне, которых легко задеть.

Доходы (Ремесленники, купцы и другие специалисты)

Каждый профессионал, включая купцов и ремесленников, получает доход от своих трудов. Он может состоять из оплаты за работу, продажи произведенного товара и других источников, связанных с его делом. Для того, чтобы получать доход из этого источника вы должны купить преимущество: «Членство: Гильдия торговцев»

В конце каждого месяца член гильдии кидает количество кубиков, равное его избранному профессиональному навыку, такому как кузнец, бочар, плотник и т.д., и сохраняет 2 из них. Сумма выброшенная при этом броске является его месячным доходом в гильдерах. Более подробная информация о торговцах может быть найдена в книге по Венделю.

Жалование (Слуги, священники и солдаты)

Существуют люди, живущие из месяца в месяц, полагаясь лишь на регулярные выплаты, получаемые ими. Эти жители Тэйи получают регулярную компенсацию за несение ими какой-либо службы, в течении которой они редко создают что-то новое. На Тэие существует 3 основных оплачиваемых вида карьеры:

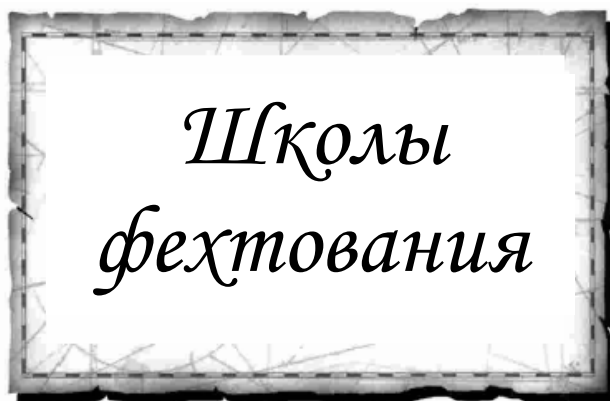
Солдаты: Все военные, служащие как в армии, так и во флоте получают жалование сообразно своему званию. Для того, чтобы получать жалование из этого источника, вы должны приобрести преимущество «военное звание»

Священники: Герои, имеющие преимущество «духовный сан», получают жалование в 30 гильдеров в месяц.

Слуги: За каждый ранг в их *высшем* базовом навыке, входящем в умение «слуга», они получают 1 гильдер в месяц. Изначально они получают не утроенный месячный доход, как все остальные, а удешаженный, так как они могут сэкономить большее количество денег в связи с меньшими тратами.

Звание и доходы

Военное звание	Род войск	Жалование
Капрал (2 ОГ)	Армия	8 гильдеров/месяц
Сержант (4 ОГ)	Армия	20 гильдеров/месяц
Лейтенант (6 ОГ)	Армия	50 гильдеров/месяц
Капитан (8 ОГ)	Армия	75 гильдеров/месяц
Моряк (2 ОГ)	Флот	10 гильдеров/месяц
Помощник (4 ОГ)	Флот	25 гильдеров/месяц
Старшина (6 ОГ)	Флот	60 гильдеров/месяц
Лейтенант (8 ОГ)	Флот	90 гильдеров/месяц



Если вы решили сделать вашего Героя фехтовальщиком, вам необходимо просмотреть описание его стиля, приведенное ниже.

Каждый герой, оплативший принадлежность к одной из школ фехтования получает следующие вещи:

- *Умения, связанные со школой фехтования*
- *Один уровень во всех Навыках Фехтовальщика без траты ОГ*
- *Членство в Гильдии фехтовальщиков без траты ОГ*

Описание каждой из школ приводится в одном и том же формате, описание которого приводится ниже:

Название школы

В этом разделе приводится название школы.

Страна происхождения

Название страны, в которой эта школа появилась и наиболее распространена. Если выбранная вами школа не является распространенной в вашей стране, то для того, чтобы обучиться в ее рамках, вы должны потратить 35 ОГ вместо 25 ОГ.

Описание

Краткое описание, рассказывающее вкратце об истории и характере школы, а так же о сильных и слабых сторонах этой школы.

Основные требования

В этом разделе перечислены умения, которые должен иметь фехтовальщик для того, чтобы обучиться в рамках этой школы.

Навыки фехтовальщика

Обучение в рамках школы фехтования – единственный способ получить навыки фехтовальщика. Фехтовальщики очень гордятся своими школами и не отдают их самые важные секреты просто так. Навыки фехтовальщика считаются дополнительными военными навыками, поэтому вы можете приобрести их так же как любые другие дополнительные навыки – по цене в 3 очка Героя за уровень.

Все школы имеют один общий навык – «поиск слабости». Проходя обучение, вы изучаете не только сильные стороны своей школы, но и ее слабые места. В случае, если вы вступаете в дуэль с кем-то, кто использует школу, слабости которой вам известны, вы получаете некоторое количество несохраняемых кубиков, равное вашему навыку «поиска слабости» во все броски на атаку и защиту. Это происходит даже в том случае, если вы сами не используете этот стиль боя. Фехтовальщик, владеющий более чем одной школой, наверняка знает более чем одну слабость...

Техники ученика, эксперта и мастера.

В конце описания приводятся три уровня владения техникой, которые включает каждая школа. Ваш фехтовальщик начинает с техникой специалиста. Он получит уровень эксперта, когда все его навыки фехтовальщика достигает уровня 4 и уровень мастера, когда они достигнут уровня 5.

Уровень мастерства

В случае, если имеется ссылка на уровень мастерства, используется следующее правило о конверсии уровня в кубики:

Специалист = 1

Эксперт = 2

Мастер = 3

Айзенфауст

Страна происхождения: Айзен

Описание: Айзенфаусту обучают в нескольких военных академиях Айзена. Особенностью стиля является использование палаша в сочетании с носимым на второй руке панцерхэндом - латной перчаткой. Учеников обучают отражать атаки и захватывать клинок противника панцерхэндом и использовать вызванные этой тактикой слабые места противника для нанесения ударов палашом, который считается тяжелым оружием. Эта школа фехтования сфокусирована на обороне, учеников обучают выжидать ошибки противника и атаковать только потом: «Никогда не начинайте атаку, если есть хотя бы малейший шанс того, что вы откроетесь и пропустите удар, который может вас убить».

Айзенфауст очень хорош для того, чтобы использовать ошибки, допущенные противником. Постепенно противник станет нетерпеливым или разозлится и сделает ошибку. И как только он оступится боец, владеющий айзенфаустом, обрушится на него, осыпая ужасными ударами своего палаша.

Недостатком айзенфауста является жесткость закрепления навыков в ходе тренировки. Студенты изучают около 70 отдельных приемов. Существуют определенные правила, которым необходимо следовать при переходе от одного движения к другому. С другой стороны существуют правила, запрещающие использование определенных последовательностей из-за того, что эти последовательности могут вызвать неаккуратность движения. Это оставляет небольшую, но предсказуемую брешь, через которую может прорваться знающий боец.



Основные требования: Тяжелое оружие, панцерхэнд.

Навыки фехтовальщика: Мощный удар (тяжелое оружие), захват оружия (панцерхэнд), обезоруживание (панцерхэнд), поиск слабости (айзенфауст)

Специалист: Изучение айзенфауста позволяет вам использовать палаш одной рукой и нейтрализует пенальти за использование панцерхэнда рукой, не являющейся ведущей. В случае, если противник проваливает бросок на то, чтобы пробить вашу пассивную защиту, вы получаете свободный подъем на вашу следующую атаку по нему за каждые 5 очков завала, округление вниз. Эти подъемы должны быть использованы против противника до конца раунда, в противном случае они теряются. Кроме того, если тот же противник атакует вас до того, как вы используете эти подъемы, они так же теряются, так как возможность удара становится упущенной.

Эксперт: Эксперты в айзенфаусте понимают, как ломать оружие противника своим панцерхэндом. Если вы делаете успешный бросок, используя в качестве активной защиты навык «парирование (панцерхэнд)», вы можете потратить кубик драмы на то, чтобы попытаться сломать клинок противника. Для этого вы должны сделать успешный бросок с «мощи» против сложности, базирующейся на том оружии, которое вы собираетесь сломать.

Фехтовальные клинки – 30

Тяжелое оружие – 35

Другое оружие – по усмотрению мастера, но сложность как минимум 40.

Следующие модификаторы могут изменить эту сложность и кумулятивны

+5 к сложности если оружие является высококачественным

-5 к сложности если оружие является низкокачественным

+10 к сложности если оружие изготовлено из дракенайзена

Мастер: Мастера айзенфауста обучаются искусству терпения. Вы можете отложить действие для того, чтобы дожидаться момента, когда противник откроется. Каждая фаза, в которую вы откладываете действие, дает вам дополнительный несохраняемый кубик повреждений в тот момент, когда отложенное действие используется для атаки. Следует вспомнить так же о правилах, связанных с метанием более чем 10 кубиков, эти правила приведены ниже. Вы не можете накопить количество дополнительных несохраняемых кубиков, превышающее ваш ранг «стойкости» Этим способом можно откладывать не более одного кубика в раунд. В течении раунда, в который откладывается действие, вы можете использовать остальные кубики действия только на то, чтобы откладывать действия и на активную защиту.

Альдана

Страна происхождения: Кастилия

Описание: Альдана является излюбленным фехтовальным стилем кастильцев. Этот стиль – один из тех немногих фехтовальных стилей Тэи, которые не включают использования второй руки. Вместо активного использования, вторая рука убирается за спину фехтовальщика, стоящего к противнику боком. Такое положение сужает выбор целей, в которые может попасть противник. Альдана создана для использования с фехтовальными клинками.

Альдана является комбинацией работы клинка и танца, дающего неуловимые и изменчивые серии движений. Фехтовальщик тихо отсчитывает темп, прокручивая в своем разуме песню, под которую он «танцует». Это позволяет ему совершать непредсказуемые движения, связанные только с ритмом неизвестной противнику песни. Эти движения осложняют попадание в него и дезориентируют его противника, вызывая у него сомнения, которые часто оказываются смертельными. Еще более впечатляет то, что мастера Альданы могут вводить себя в состояние транса, в котором вся их сущность фокусируется на бое. Из-за этого они могут превзойти большинство умелых фехтовальщиков.

Единственная проблема, которую имеет этот стиль – ритм песни. Фехтовальщик владеющий этим стилем умеет следить за ритмом и бьет в момент, когда противник наиболее предсказуем.

Основные требования: Придворный, фехтование

Навыки фехтовальщика: Финт (фехтование), ответный удар (фехтование), яркий прием (фехтование), поиск слабости (альдана)

Специалист: Последователи этого стиля известны своими молниеносными рефлексами и агрессивным боевым стилем. Они бросают 1 дополнительный несохраняемый кубик на инициативу за каждый уровень мастерства, который они имеют.

Эксперт: Качающийся, непредсказуемый стиль движения эксперта осложняет попадание по нему. Добавьте +5 к сложности попадания по вам.

Мастер: Мастера Альданы входят в транс и полностью фокусируются на дуэли. В начале раунда они получают несколько «кубиков фокуса». Их количество равно их «разуму». Эти кубики являются несохраняемыми кубиками, которые могут быть добавлены к броскам на атаку или на активную защиту в течении раунда. Их использование должно быть заявлено перед тем, как делается бросок, кроме того они выбрасываются после использования. В следующем раунде персонаж вновь получает эти кубики.

Амброджиа

Страна происхождения: Водачче

Описание: В течении последних лет амброджиа распространялась как лесной пожар. Стиль этот выделяется среди остальных из-за двух связанных с ним вещей. Во-первых, люди, изучающие этот стиль, обучаются использованию шпаги в левой руке, а даги в правой. Во-вторых, его создательница, Вероника Амброджиа, является одной из самых известных куртизанок.

Фокус обучения при изучении амброджиа приходится на использование левой руки. Именно это, по мнению многих фехтовальщиков, делает людей, владеющих этим стилем, более тяжелыми противниками. Однако, несмотря на это, главным упором в этой школе является не стиль, а эффективность. Мадам Амброджиа учит: «В конце концов, именно победитель рассказывает о поединке»

Хотя многие люди именуют фехтовальщиков, пользующихся этим стилем, «мальчиками Вероники», никто не отрицает того, что этот стиль является практичным и смертельно эффективным.

Главной слабостью амброджиа является то, что этот стиль слишком сильно опирается на вынуждении противника реагировать на движения фехтовальщика и его трюки. Если оппонент игнорирует их, фехтовальщик, принадлежащий к этой школе, оказывается в серьезной опасности.

Основные требования: Фехтование, грязная драка

Навыки фехтовальщика: Финт (фехтование), ответный удар (фехтование), удар эфесом (фехтование), поиск слабости (амброджиа)

Специалист: Изучение этого стиля нейтрализует штрафы за использование кинжала или даги вторичной рукой и дает преимущество «левша» без дополнительной стоимости. Однако это преимущество работает только при использовании этого стиля фехтования. Учеников из числа «мальчиков Вероники» так же учат быстро думать и использовать любое преимущество при его возникновении. Вы можете слегка повернуть ваш кинжал или фехтовальный клинок в ране - это автоматически добавляет 2 к нанесенному вами повреждению. Например, бросок на повреждение равный 18 наносит 20 поверхностных ран.

Эксперт: В случае, если ваш удар нанес противнику драматическую рану, вы можете выбирать между простым продолжением боя или нанесением противнику еще одной драматической раны ценой получения вашим Героем собственной драматической раны

Мастер: Если противник атакует вас и проваливает бросок на то, чтобы пробить вашу активную или пассивную защиту, сложность попадания по нему при следующей вашей атаке падает на 5. Если вы не атакуете до конца раунда, этот бонус теряется.



Валро

Страна происхождения: Монтень

Описание: Валро является одним из тех стилей фехтования, которые опираются на использование фехтовального клинка в основной и даги во вторичной руке. Технически этот стиль является оборонительным, дага используется только для парирования. Последователи этой школы склонны к раздражению противника. Они обращают внимание на обнаруженные ими слабые места, активно унижают своих противников, а затем добивают их, причем тогда, когда дуэль становится им скучна.

Одной из самых сильных сторон этого стиля является скорость. Мастера валро бьют более быстро и более часто, чем кто бы то ни было. Они поддерживают движение дуэлянтов головокружительными кругами, наносят удары все быстрее и быстрее и все время бросают врагу разъяряющие его оскорбления. Для того, чтобы выиграть бой от противника, сражающегося с последователем этого стиля требуются железная воля и хорошее терпение

Главным недостатком этого стиля фехтования является самонадеянность его последователей. Фехтовальщик знакомый с этим стилем знает, как имитировать то, что он открылся и дать обнаружить противнику эту ложную брешь в защите. В момент, когда противник использует это «открытое место» для того, чтобы высмеять эту брешь, он будет вынужден снизить свою защиту. Во время этого фехтовальщик сможет ударить.

Основные требования: Фехтование, нож

Навыки фехтовальщика: Двойное парирование (фехтование/нож), финт (фехтование), яркий прием (фехтование), поиск слабости (валро)

Специалист: Обучение этому стилю фехтования нейтрализует пенальти за использование кинжала или даги вторичной рукой и дает свободный подъем при парировании ими, в случае, если они находятся во вторичной руке.

Эксперт: Эксперты знают, как «повышать ставки» в бою. В случае, если вы объявили о том, что используете при атаке как минимум один подъем, и атака была успешна, при следующей атаке по вам противник должен использовать как минимум столько подъемов, сколько использовали вы.

Мастер: Мастера Валро являются быстреешими фехтовальщиками в мире. При достижении этого уровня вы получаете бесплатный бонус +1 к вашему «характеру». Кроме того, этот уровень так же поднимает на 1 максимальный ранг «характера», который ваш персонаж может иметь. То есть мастер валро может поднять свой «характер» до 6, а в случае, если он имеет преимущество «легендарная способность» и до 7.

Донован

Страна происхождения: Авалон

Описание: Самым популярным стилем фехтования среди авалонцев является донован. Этот стиль является несколько старомодным, так как в нем используются не современные рапира и дага, а кулачный щит и короткий меч. Короткий меч имеет более широкое, заточенное с краев, рубящее лезвие, которого, как правило, не имеют большинство рапир.

Стиль включает большое количество рубящих ударов и выпадов, которые могут вызвать растерянность у человека, тренированного на то, чтобы сражаться против почти исключительно колющей техники. Лучшие из тех, кто владеет этим стилем боя, знают, как использовать лезвие для достижения наибольшего преимущества и о том, как наносить молниеносные удары.

Главной слабостью донована является то, что даже самые тщательно продуманные удары требуют мгновения для замаха и на небольшое время оставляют в защите брешь, которую другой из последователей этой школы может обнаружить и использовать.

Основные требования: Фехтование, кулачный щит

Навыки фехтовальщика: захват оружия (кулачный щит), обезоруживание (фехтование), ответный удар (фехтование), поиск слабости (донован)

Специалист: Изучение донована нейтрализует пенальти за вторичную руку при использовании кулачного щита и дает свободный подъем при его использовании.

Эксперт: Одним из аспектов обучения доновану является обучение проведения атак даже при защите. Существует конкретный прием, известный как «уловка Донована», которая позволяет эксперту в доноване нанести во время парирования продольный удар лезвием вдоль руки противника. В механике игры это выглядит так: если вы успешно используете парирование (фехтование) в качестве активной защиты, вы наносите своему противнику повреждение, равное 1с1 поверхностных ран плюс один дополнительный несохраняемый кубик за каждые 5 очков, на которые ваш бросок превысил бросок противника. Например, в том случае, если ваш бросок превысил атаку противника на 17, вы нанесете ему 4с1 повреждений. Ваша «мощь» к этому броску не добавляется.

Мастер: «Выпад Эдвардса» был привнесен в донован его создателем, покойным Джекобом Эдвардсом. Эта техника состоит в подготовке противника отбиванием все новых и новых ударов и внезапной атаке на него с помощью обманного быстрого выпада. При использовании этой техники вы можете использовать быстрое действие (*interrupt action*) для атаки 1 раз в раунд.

Лигстра

Страна происхождения: Вендель / Вестенманнавеньяр

Описание: Лигстра является не столько стилем боя, сколько философией или актом воли. Она создана для использования тяжелого оружия, такого как меч или топор, и уделяет очень мало внимания безопасности использующего ее бойца.

Воин, использующий этот стиль подобен леднику – он медленно движется, не обращает внимания на любые обрушивающиеся на него силы и не может быть остановлен абсолютно ничем. Человек, изучающий этот стиль, учится гасить удары, которые могут убить более слабого человека и концентрировать невероятную силу в одном убийственном ударе. Ходит немало историй о том, что воины, использующие лигстру, способны отсечь человеку голову легким движением запястья.

Каждый фехтовальщик, хорошо знающий все детали этого стиля, может сказать вам, что главной его слабостью является его медлительность. Большая часть фехтовальщиков сражаются против тех, кто владеет этим стилем так же, как против всех остальных, начиная бой с разрозненных пробных выпадов. А затем они оказываются трагически удивлены тем, что мастер лигстры, абсолютно игнорируя их удары, наносит свой сокрушительный и смертельный удар. Ключ к победе – быстрота и окончательность ударов. Умный фехтовальщик наносит удар в голову или в сердце, а затем быстро уходит с направления возможного удара.

Основные требования: тяжелое оружие, борьба

Навыки фехтовальщика: Мощный удар (тяжелое оружие), ближний бой, агрессивная атака (тяжелое оружие), поиск слабости (лигстра)

Специалист: Основной упор при изучении этого стиля, делается на то, чтобы научить бойца наносить сокрушительные удары тяжелым оружием. Вы можете потратить несколько кубиков действия на то, чтобы добавить дополнительные сохраняемые кубики повреждений к своему удару. Вы можете потратить на удар столько кубиков, сколько пожелаете, в соотношении один-за-один. Перевод кубиков в мощность атаки должен быть заявлен перед броском на попадание, при промахе пожертвованные кубики действия теряются

Эксперт: Эксперты в этом стиле могут игнорировать повреждения, способные убить более слабого человека. Вы можете перевести кубики действия в сохраняемые кубики при броске с «мощи» на ранение. Вы можете потратить столько кубиков действия, сколько пожелаете, в соотношении один-за-один. Этот перевод должен быть заявлен перед броском на ранение. При завале броска пожертвованные кубики действия теряются.

Мастер: Мастера лигстры способны наносить чудовищные раны своим тяжелым оружием. В случае, если ваш противник завалит бросок на ранение, нанесенное вашим тяжелым оружием - он получит 1 драматическую рану плюс дополнительную рану за каждые 10 очков, на которые был завален бросок, то есть по тем же правилам, что и при попадании из огнестрельного оружия.

Навыки фехтовальщика

Агрессивная атака (lunge): Агрессивная атака оставляет вас открытым на несколько мгновений. При заявлении агрессивной атаки вы должны использовать для броска именно этот навык. В случае, если атака успешна, вы можете бросить 2 дополнительных несохраняемых кубика повреждений. Однако при этом сложность попадания по вам в этой фазе падает до 5 и вы не можете использовать активную защиту на протяжении всей этой фазы.

Ближний бой (corps-a-corps): Ближний бой представляет собой искусство фехтования на сверхкоротком расстоянии, буквально – тело против тела. Вы объявляете то, что вы используете этот навык вместо навыка «атака». Если ваша бросок на попадание успешен, вы наносите противнику удар рукой, наносящий вред 0с1, после которого ваш оппонент падает и становится лежащим противником.

Двойное парирование (double parry): Двойное парирование является парированием двумя скрещенными перед собой клинками одновременно. Обычно для него используется шпага и дага, Вы можете заявить использование этого навыка вместо обычного парирования в качестве обычной защиты. Успех гарантирует вам получение одного дополнительного кубика драмы, который должен быть использован в течении ближайших фаз. Число фаз, за которые должен быть потрачен этот кубик равно вашему уровню в этом умении. В любом случае, если вы не используете этот кубик до конца раунда, то вы потеряете его.

Захват оружия (bind): Захват оружия может быть использован только против фехтовального клинка противника. Он жестко связывает клинок противника и ваш клинок, кулачный щит или панцерхэнд. Для того, чтобы использовать этот навык вы должны заявить, что пытаетесь захватить клинок противника и сделать бросок на атаку используя этот навык. При успехе вы немедленно связываете клинок противника. Поскольку в захвате участвуете вы оба, ни вы, ни противник не могут использовать захваченный предмет.

Для того, чтобы попытаться вырвать оружие из захвата ваш противник должен потратить 1 кубик действия, не забывая при этом о наличии правил об откладывании действий и о быстрых действиях. После этого он должен сделать встречный бросок со своей «мощи» + «парирование» оружием, которое было захвачено против вашего броска «мощь» + «захват». Если противник выигрывает, то ему удастся вырвать свое оружие из захвата, в противном случае захват останется нерушимым. Вы, со своей стороны, можете потратить кубик действия на то, чтобы усилить захват. Так же не забывайте про правила об откладке действий и о быстрых действиях. Каждый кубик действия, потраченный вами, дает вам один свободный подъем, который вы можете использовать в момент, когда противник попытается сломать ваш захват. Если

ваш противник желает, он может просто отпустить свое оружие, но это означает то, что он оставит его в ваших руках.

Мощный удар (beat): Для использования этого навыка вы должны заявить о том, что наносите мощный удар. Вы бросаете «мастерство» + «мощный удар» против количества подъемов равных «мощи» вашего врага для того, чтобы мощный удар оказался успешным. Если он успешен, противник не может избежать удара, используя любую активную защиту.

Обезоруживание (disarm): Вы должны использовать этот навык сразу же после того, как противник не смог пробить вашу пассивную защиту. Потратьте кубик действия на то, чтобы сделать встречный бросок с «мощи» + «обезоруживание» против «мощи» + «атака» противника. Навык «атака» должен соответствовать используемому оружию. Если вы сделали успешный бросок – оружие противника выбито из его руки. Если вы сделаете этот бросок с двумя подъемами, вы сможете не только выбить оружие, но и отбросить его в сторону.

Ответный удар (riposte): Ответный удар представляет собой парирование, сразу же после которого следует контратака. Для того, чтобы выполнить ответный удар вы должны провести активную защиту против удара противника, и затем, если защита была удачной, выполнить собственную атаку по противнику, который только что атаковал вас. При выполнении ответного удара вы получаете $\frac{1}{2}$ кубиков, с округлением вниз, от вашего навыка «парирования» для проведения активной защиты и $\frac{1}{2}$ кубиков от вашего навыка «атаки», так же с округлением вниз, для контратаки. За каждый ранг в навыке «ответный удар» вы получаете 1 кубик, который можете добавить или к активной защите или к контратаке. Эти кубики добавляются *после* того, как было произведено ополовинивание соответствующих навыков.

Пример 2.10 Если Джузеппе имеет атаку (фехтование) равную 4, парирование (фехтование) равное 3 и ответный удар равный 3, то при выполнении «ответного удара» он будет вынужден ополовинить свои навыки. После этого его парирование станет равно 1, а атака - 2. После этого он сможет разделить 3 кубика между ними. Так, он может поставить 2 кубика на парирование и 1 на атаку и получить уровень 3 в обоих навыках на данный «ответный удар»

Удар эфесом (pommel strike): Этот навык позволяет вам нанести сокрушительный удар эфесом в лицо противника. Вы должны заявить об использовании этого навыка вместо навыка атаки. Если ваша атака успешна, вы наносите противнику 0с2 поверхностных ран, а сложность попадания по нему снижается на 5 до конца следующей фазы.

Финт (feint): Вы должны заявить финт при атаке противника. Сделайте бросок с «мастерства» + «финт». Ваш бросок должен превысить количество подъемов, равное «разуму» врага. Если вы сможете это сделать ваш противник не сможет избежать атаки используя активную защиту.

Яркий прием (tagging): Этот навык включает особенно яркие приемы, которыми вы можете показать свое мастерство во владении оружием, причем в особо выгодном свете. Их использование способно временно обескуражить противника. Такие приемы могут включать в себя все, начиная с того, чтобы срезать противнику прядь волос и до того, чтобы вырезать свои инициалы на его рубашке. Вы должны использовать этот навык вместо навыка атаки при броске на атаку. При успешном попадании эта атака не наносит вреда, однако может вызвать один из следующих эффектов. Варианта два – ваш противник теряет 1 кубик драмы до конца битвы, после чего он возвращается либо вы сами получаете 1 кубик драмы до конца битвы, который исчезает, если не потрачен до ее конца. Эти кубики драмы никогда не становятся очками опыта, даже в том случае, если битва была последним событием, случившимся в Истории.

Список преимуществ

Вы не можете приобретать одно и то же преимущество несколько раз, за исключением случаев, указанных в описании преимущества. Реализация преимущества в рамках механики игры дана курсивом.

Большой (5 ОГ, вендельцам и вестенманнавенъярцам 3 ОГ)

Вы – большой человек, ваш рост выше среднего на 15-30 см.

Все броски на нанесение повреждений и запугивание получают 1 дополнительный несохраняемый кубик. Вы не можете приобрести одновременно преимущества «большой» и «маленький»

Боевые рефлексy (3 ОГ)

Вы отточили свои реакции на различные боевые ситуации до мелочей и способны быстро реагировать на изменения в бою – даже в том случае, если эти изменения неожиданны.

После того, как был сделан бросок на инициативу, вы можете перебросить один из кубиков действия, но число, выпавшее на нем после этого, вы должны оставить, даже если оно хуже.

Вера (5 очков)

Неважно, являетесь вы последователем ватичинской, протестантской или ортодоксальной церкви. Кем бы вы ни были, вы искренне верите в послание Пророков. Вы верите в то, что жизнь – загадка, которая может быть разгадана, и те, кто сделает это, станут ближе к Создателю, чем кто бы то ни было.

Вы не уверены, что дает это преимущество. По факту, оно может не давать вообще ничего. Мы дали мастеру несколько идей, но, в конце концов, решать именно ему. Стоит ли это того? Попробуйте испытать Веру и решите.

Внешность (различна)

Физически вы более привлекательны для других. Возможно это нечто очевидное, например – великолепные черты лица, или что-то менее уловимое, например – пара сияющих глаз. Впрочем, что бы ни служило причиной вашей привлекательности, игровые поправки остаются одинаковыми.

Выше среднего: 5 очков (+1 несохраняемый кубик на социальные броски)

Ошеломительная: 10 очков (+2 несохраняемых кубика на социальные броски)

Военная академия (4 ОГ, 2 ОГ для айзенцев)

Во всех государствах Тэи существуют учреждения, в которых можно пройти обучение по многим вопросам военного искусства, включая тактику, стратегию, командование и руководство войсками, а так же освоить широкий спектр атлетических техник. Эти учреждения сильно отличаются от школ фехтования. В академиях не обучают секретам фехтования и разнообразным приемам, которые можно узнать только в одной из школ.

Вы посещали одну из военных академий Тэи и можете приобретать военные умения по цене в 1 ОГ, вместо обычных 2. Работает только при создании персонажа.

Военное звание (различна, монте́нцам на 2 ОГ меньше)

Ваша семья имеет долгую историю военной службы, ныне долг выполнения семейной традиции лежит на ваших плечах. Преимущество «военное звание» является не только приобретением армейского звания. Оно представляет долгую и уважаемую историю вашей семьи, связанную с военной службой. Историю, которую вы унаследовали. Каждый может купить себе положение в армии, но вы его заслужили. Люди, которыми вы командуете, знают и уважают вас, и исполняют ваши приказания с рвением и точностью.

Звания и рода войск

Цена	Звание	
	Армейское	Флотское
2	Капрал	Моряк
4	Сержант	Помощник
6	Лейтенант	Старшина
8	Капитан	Лейтенант

Стоимости званий в различных родах войск имеются в таблице.

Армия

Звание капрала относится к солдатским, обычно капралы служат под прямым командованием сержантов.

Сержанты относятся к младшим офицерам, не имеющим патентов. Обычно они возглавляют группы в 10-50 человек.

Лейтенанты имеют офицерский патент и являются офицерами, имеющими в распоряжении нескольких сержантов. Под их командованием, как правило, находится около 100 человек.

Капитаны являются офицерами с патентом, имеющими в своем распоряжении 1-2 лейтенантов. Под их командованием в среднем находится около 500 человек.

Флот

Звание моряка покупаемое с помощью этого преимущества означает то, что вы относитесь к числу самых опытных и хорошо обученных моряков флота. Это звание считается практически равным званию армейского капрала

К помощникам относятся моряки со специальным обучением. Обычно они служат под прямым командованием первых помощников.

Старшинами называются люди, возглавляющие специфические работы. Так первый оружейный помощник, например, командует стрельбой из корабельных пушек.

Лейтенантами называются высшие офицеры на корабле. Каждый из лейтенантов возглавляет большое количество людей. К корабельным лейтенантам относятся корабельный мастер и боцман.

Герои, служащие в армии или флоте могут рассчитывать на множество преимуществ. Во-первых, они всегда имеют союзников, носящих ту же самую униформу. Во-вторых, они всегда хорошо экипированы. Помимо этого, Герои, служащие в армии могут пользоваться частью авторитета и влияния своих стран. Однако они не могут рассчитывать на то, что их солдаты будут поддерживать их в любой ситуации. Кроме того - компания авантюристов никогда не получит в свое распоряжение роту солдат для использования в качестве пушечного мяса. Монтеньские герои могут приобрести это преимущество по цене на 2 ОГ более низкой, чем обычно, однако минимальная цена не может быть меньше чем 1 ОГ

Дворянин (5 или 10 ОГ)

Вы являетесь членами правящей семьи с хорошим положением в обществе. Это преимущество приобретается отдельно от волшебства. Герой, имеющий волшебство, но не имеющий преимущества «дворянин» могут быть потерявшими свое положение в семье, членами семей, потерявших положение в обществе или быть незаконнорожденными детьми.

Вы имеете одно поместье, в котором имеются усадьба, эконо (управляющий землями), 10 человек челяди (дворецкий, лакеи, горничные, конюшие и т.д.) и некоторое количество сервов, работающих на земле. Вы ответственны за безопасность и процветание этих крестьян и своей земли.

Возможно, что все это выглядит довольно сложным занятием, но мы решили упростить это для вас. Раздел «Определение богатства героя» в разделе «Шаг 6: финальные штрихи» содержит всю необходимую информацию, которая может вам понадобится, например – количество денег, которое приносит поместье сверх стоимости поддержки каждый месяц. Если вы желаете играть в более сложную игру, связанную с дворянами, и желаете получить больше возможностей для управления подвластными вам землями и людьми - спросите мастера о связанных с этим правилах, имеющихся в его «Руководстве»

Это преимущество стоит 10 ОГ. В случае, если персонаж так же приобретает волшебство, дракенайзен или кастильское образование, дворянство стоит всего 5 ОГ

Джек Дурная Погода (5 ОГ)

Хотите вы того или нет, но события всегда наступают вас. Принцессы видят в вас спасителя, бывшие возлюбленные появляются спустя много лет только для того, чтобы втянуть вас в планы завоевания мира вашим лучшим другом. Никто и никогда не сможет сказать, что вы ведете скучную жизнь.

Вы бесплатно получаете одно 4-х очковое «прошлое» в начале игры. Это – единственный способ получить более чем 3-х очковое «прошлое». Вы не можете брать другого «прошлого», кроме полученного, однако как только вы поставите на нем точку, вы немедленно получите новое 4-х очковое прошлое, опять же не тратя на него очков опыта.

Дракенайзен (20 или 40 ОГ, только айзенцам)

Айзенцы никогда не имели волшебства, однако в их земле залегают жилы руды, называемой дракенайзен, что в переводе означает «Драконье железо». Дракенайзен является сверхкачественной железной рудой, которая встречается только в Айзене и больше нигде. Целая группа айзенских кузнецов посвятила свои жизни изготовлению предметов из нее. Этот процесс долг и труден, но конечные результаты способны впечатлить кого угодно.

Снаряжение из дракенайзена

Предмет *	Цена	Эффект
Шлем (1)	3	Броня**
Перчатка (1)	2	Броня
Панцерхэнд (1)	6	+1 несохраняемый кубик при использовании навыков, связанных с использованием панцерхэнда, броня (3 очка)
Наручи (2)	2	Броня
Поножи (2)	2	Броня
Сапоги (2)	1	Броня
Кираса (1)	6	Броня
Меч (1)	4	Тяжелое оружие 3с2, +1 несохраняемый кубик на использование навыков, связанных с использованием тяжелого оружия
Пистолет	5	Сложность попадания в противника -5, дальность увеличена на 7 м.
Мушкет	7	Сложность попадания в противника -5, дальность увеличена на 7 м.

* Номера в скобках являются количеством предметов такого типа, которое можно приобрести

** Броня предоставляет некоторое количество очков брони, равное цене предмета, за исключением панцерхэнда, дающего только 3 очка брони. Персонаж может иметь до 24 очков брони

При приобретении этого преимущества вы тратите большое количество Очков Героя на свое наследие. Поэтому это преимущество работает подобно волшебству, имеющемуся у других наций, и обеспечивает какого-то рода связь с членами королевской семьи. Подробности должны быть проработаны вами и мастером совместно.

После выбора снаряжения необходимо вычислить количество очков брони, для чего необходимо сложить показатели брони всех частей доспеха, приобретенных вами на очки дракенайзена. Определив количество очков брони, необходимо воспользоваться таблицей внизу страницы и определить бонус к сложности попадания по вам и штрафы к броскам на повреждения против вас.

Бонусы являются не кумулятивными, а полными. Бонус, полученный к сложности попадания, не может быть нейтрализован нормальным образом, поэтому даже в случае, если Герой имеющий +5 к сложности попадания по нему, был атакован внезапно или сбит на землю, сложность попадания по нему составит не 5, а 10.

Это преимущество уменьшает стоимость преимущества «дворянин». Вы должны сделать выбор между «Полным Дворянством» (40 ОГ) или «Малым дворянством» (20 ОГ). Ваш выбор определяет количество предметов из дракенайзена, которыми вы располагаете:

Полное дворянство (40 ОГ): На снаряжение, указанное в таблице «снаряжение из дракенайзена» можно потратить 16 очков

Малое дворянство (20 ОГ): На снаряжение, указанное в таблице «снаряжение из дракенайзена» можно потратить 6 очков

Духовный сан (4 ОГ)

Вы занимаете пост в Церкви Пророков. Ваш пост приносит вам большое влияние и ряд преимуществ. Наиболее вероятно то, что вы являетесь священником, но мы оставляем подробности в стороне для обсуждения между вами и мастером.

Кроме того, ваше положение приносит вам плотное трехразовое питание, жалование в 30 гильдеров в месяц и, конечно же, обо всех ваших основных потребностях всегда позаботятся.

Вы получаете умение «ученый» бесплатно, так как если бы вы купили его за 2 ОГ. Вы так же получаете свободный подъем на все социальные броски в ситуациях, связанных с мастерскими персонажами и Героями, являющимися последователями вашей веры.

Железная воля (3 ОГ)

Вы имеете отважную душу, сами выбираете, что вам делать, кроме того, вас очень трудно в чем-то убедить. Вы можете находиться в окружении спорящих дворян и никогда не почувствуете потребности занять чью-то сторону.

Бросьте два дополнительных несохраняемых кубика в случае вашего сопротивления при каком-либо встречном броске с одного из социальных умений.

Защита, получаемая от брони из дракенайзена

Очки брони	Сложность попадания	Уменьшение повреждения
1 – 6	Нет	-1 сохраняемый кубик атакующего (минимум 0)
7-12	+5	-1 сохраняемый кубик атакующего (минимум 0)
13-18	+5	-2 сохраняемых кубика атакующего (минимум 0)
19-24	+10	-2 сохраняемых кубика атакующего (минимум 0)

Кастильское образование (10 ОГ, только кастильцам)

Кастильцы посвятили немало усилий совершенствованию своего разума. Возможно, это произошло из-за потери ими волшебства.

При приобретении этого преимущества вы тратите большое количество очков на свое наследие. Поэтому это преимущество работает аналогично волшебству других наций и удешевляет приобретение «дворянства». Кроме того, оно означает то, что вы каким-то образом связаны с правящим домом Кастилии. Каким именно - вы должны решить вместе с мастером.

Данный навык могут приобретать только кастильские Герои. Он уменьшает стоимость преимущества «дворянство». Кроме того, он позволяет при создании персонажа приобретать дополнительные гражданские навыки по цене базовых, то есть за 1 ОГ. Приобретение дополнительных навыков в процессе игры должно быть оплачено очками опыта на обычной основе и за нормальную цену. Кроме того, Герой, который приобрел это преимущество, получает умение говорить, читать и писать на тейянском языке бесплатно.

Левша (3 ОГ, водачке 1 ОГ)

Это преимущество является не столько неспособностью использовать оружие правой рукой, сколько мастерством во владении левой. Вы, в силу врожденных или полученных тренировок способностей, смогли преодолеть естественную неэффективность левой руки. Поскольку остальные бойцы, даже те из них, которые являются левшами, тренированы в первую очередь противодействию фехтовальщикам-правшам, они сталкиваются с определенными проблемами при схватке с вами.

Все броски на попадание, которые вы делаете своей левой рукой, делаются с 1 дополнительным несохраняемым кубиком. Ваша правая рука считается вторичной, подробности в разделе «парирование вторичной рукой» в главе «драма».

Легендарная способность (3 ОГ, 1 для авалонцев)

Каким-то образом ваш потенциал в одной пяти базовых характеристик был увеличен. Возможно – вы посвятили всю свою жизнь тренировке одной конкретной характеристики или вы просто особенный человек.

При приобретении этого преимущества выберите одну характеристику. Вы можете, когда у вас будет достаточно опыта, поднять ранг этой характеристики до 6. Приобретение этого преимущества не отменяет правила о том, что максимальный ранг характеристики изначально не может превышать 3 или 4 с учетом национального бонуса.

Лингвист (2 ОГ)

Вы имеете врожденную способность к освоению языков. Вы можете посмотреть на иностранные слова и определить связь между ними и словами вашего родного языка. Это делает вас незаменимым специалистом в любом месте Тэйи или незаменимым переводчиком при любом дворе.

Стоимость приобретения языков уменьшается на 1, с минимальной стоимостью в 1 очко, за исключением того случая, когда сложность изучения языка равна 0. Смотри таблицу языков в конце раздела.

Маленький (2 ОГ)

Ваш рост меньше стандартного на 15-30 см.

Вы получаете 1 несохраняемый кубик на все броски со «скрытности» и «слежки». Вы так же отнимаете один дополнительный кубик от своего первого броска на нанесение повреждений в каждом бою. Вы не можете взять преимущество «большой».

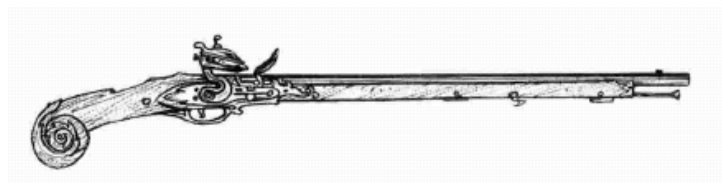
Награда (4 ОГ)

В «7-м море» Герой может получить множество различных вещей в знак признания того, что он отличился. Возможные награды включают медали, каперские свидетельства, ордена, титулы и другие знаки признания его заслуг. Большую часть из них вы получите вследствие вашей изобретательности или успешных действий в процессе игры. Однако вы имеете возможность приобрести одну и только одну награду как часто вашей доигровой истории. Мастер должен согласиться на созданную вами историю о том, как вы получили эту награду, так что будьте готовы к выполнению небольшой работы для того, чтобы получить эту награду.

Ваша стартовая репутация увеличивается на 10, что дает вам изначально 1 кубик репутации. Для более подробной информации смотри правила по репутации в разделе «Шаг 6, финальные штрихи» – «репутация». Вы не можете брать преимущество «негодяй».

Негодяй (3 ОГ)

Вы имеете репутацию скверного человека. Вы получили ее за общение с преступниками, а так же за то, что вы знаете и делаете вещи, заниматься которыми мог бы только отверженный и потерявший стыд



человек. В случае, если вы пожелаете этого, это может быть правдой, однако возможен и вариант, при котором ваш Герой слишком часто оказывался не в том месте и не в то время. Но, как говорят некоторые: «Иметь скверную репутацию лучше, чем не иметь никакой»

Вы получаете умение «человек улицы» как часть этого преимущества. Оно стоит 2 очка, но вам не надо платить их дополнительно. Эти очки включены в цену преимущества. Ваша репутация в начале игры составляет -10 и вы имеете 1 кубик репутации для того, чтобы использовать его на действия связанные с репутацией, подробности в разделе «Шаг 6, финальные штрихи» – «репутация». Вы не можете брать преимущество «награда».

Обостренные чувства (2 ОГ)

Вы имеет очень развитые органы чувств, что дает вам более легкую возможность заметить маленький значок на полу или уловить легкий привкус миндаля в вашем чае.

Вы получаете 1 дополнительный несохраняемый кубик на любые броски, вовлекающие одно из ваших чувств, а так же на любые броски на успех внезапной атаки против вас.

Опасная красота (3 ОГ)

В вас есть нечто, что привлекает представителей противоположного пола.

Вы всегда бросаете 2 дополнительных несохраняемых кубика при всех попытках соблазнения.

Патрон (различна)

Вы талантливы и не имеете денег. Что вы должны делать? Вы должны найти покровителя – патрона!

Патронами называются богатые личности, покровительствующие испытывающим нужду художникам, поэтам, драматургам, фехтовальщикам и мошенникам. Количество очков, потраченное на преимущество «патрон» определяет степень его богатства и то, насколько он желает тратить деньги на вашего Героя. Помните, деньги вашего патрона – не *ваши* деньги. А большинство патронов – богатые и раздражительные дворяне, которых очень легко задеть...

Поговорите со своим мастером на тему приобретения патрона и о том, кем он может быть.

Определите богатство и щедрость вашего патрона и сложите ОГ вместе для того, чтобы получить полную стоимость этого преимущества.

Богатство

1 очко: 10 гильдеров

2 очка: 20 гильдеров

4 очка: 40 гильдеров

Щедрость

1 очко: 1 раз в месяц

2 очка: 2 раза в месяц

4 очка: 1 раз в неделю

Связи (различна)

К связям относятся все те люди, которые пожелают помочь вам в случае, если вам понадобится помощь. Обычно эти люди не более могущественны или влиятельны чем вы, но мастер может позволить вам иметь в качестве связи более могущественного персонажа в случае, если вы хорошо попросите. При приобретении связи вы должны в первую очередь познакомиться с этим персонажем, определить то, что он чувствует относительно вас, а так же прочие детали, которые вы сочтете нужными.

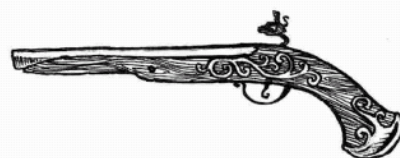
Количество «связей», которые вы имеете, не может превышать уровень вашего «характера». Кроме того, потратив дополнительно 2 ОГ, вы можете сделать так, чтобы этот персонаж был чем-то обязан вам. Однако при этом вы должны проработать, чем именно он обязан до начала игры, а мастер должен это одобрить.

Связи могут иметь различные типы, далее изложена информация по основным типам связей:

Союзник (3 очка каждый): В общем и целом союзники являются близкими друзьями, готовыми пройти ради вас через огонь. На начало игры они не должны иметь большее влияние, нежели вы, однако их возможности вполне могут быстро и непредсказуемо меняться в течении кампании.

Приятель (2 очка каждый) Приятель – это люди, которым вы доверяете, но не «друзья». Если они будут вынуждены выбирать между вами и собственной шкурой, более чем вероятно, что они выберут они именно последнюю. Приятель не должен иметь большего влияния, нежели вы, в начале игры.

Информаторы (1 очко каждый) Информаторы заинтересованы только в одном – в деньгах. Заплатите им столько, сколько они хотят и они сделают для вас все, что требуется. Они не должны быть более влиятельными, чем вы, в начале игры.



Слуги (3 ОГ)

В начале игры вы можете иметь в своем распоряжении одного или нескольких слуг. Они не особенно лояльны, однако желают, чтобы им платили и могут быть полезны, если вам понадобится помощь в том, чтобы что-то закончить или кого-то добыть.

Слуги классифицируются на 2 категории – помощники и прислуга, соответствующие по возможностям приспешникам и прислужникам. К ним относятся все стандартные правила по созданию мастерских персонажей и по бою с их участием. Трата этих 3 очков гарантирует вам либо 1 помощника либо 6 человек прислуги (уровень опасности всех равен 1). Это преимущество может приобретаться многократно.

Собственность (различна)

Вам было подарено что-то, что имеет определенную ценность. Возможно, что этот подарок был оставлен вам дальним родственником или не так давно вы превратились в фонд доверия. А может быть – если вы желаете рискнуть стать зависимым, это было приданным или подарком от родителей вашего супруга или супруги. Это может быть заботливо хранимая фамильная вещь, поколениями передававшаяся по наследству в вашей семье или просто большая сумма денег. Чем бы это ни было, теперь это принадлежит вам, целиком и полностью.

Таблица внизу позволит вам определить приблизительную стоимость вашей собственности, определив ее, проработайте детали вместе с мастером. Отметим, что «обычные» ценности, такие как драгоценности и предметы искусства не включены в таблицу, так как их цена может быть легко определена по колонке «стоимость в денежном эквиваленте». Вы не можете потратить более 10 ОГ на преимущество «собственность».

Специальность (1 или 3 ОГ)

Вы самостоятельно изучили одну узкую профессиональную область, пропустив все остальное обучение, которое должны были получить в случае, если бы учились обычным путем.

Вы получаете 1 уровень в навыке, который не находится ни в одном из тех умений, которыми вы уже владеете. Это преимущество стоит 1 ОГ в случае, если навык является базовым и 3 ОГ, если навык является дополнительным. Вы можете приобрести это преимущество 3 раза и имеете право увеличивать уровень в этих навыках в процессе создания персонажа. Навыки, приобретенные этим способом, могут быть увеличены нормальным образом после создания персонажа и должны подчиняться обычным ограничениям.

Способность пить (1 ОГ)

Вы действительно умеете пить спиртное. Это может быть как врожденной способностью, объясняемой крепким телосложением, так и способностью приобретенной в результате большой практики.

Спиртное никогда не влияет на ваши броски, сколько бы вы не выпили.

Стойкость (5 ОГ, 3 ОГ уссурцам)

Неважно из-за чего - из-за толстой ли шкуры или из-за крепкого черепа, но вы имеете высокий болевой порог.

Все ваши броски на ранение имеют один дополнительный сохраняемый кубик.

Членство (различна)

Вы являетесь членом одной из могущественных организаций, контролирующих Тэйю. Каждая из них дает своим членам, включая вас, существенные преимущества, однако требует взамен уплаты взносов,

<i>Собственность</i>		
Стоимость в очках	Стоимость в денежном эквиваленте	Пример предмета
1	500 гильдеров	Одна хорошо сделанная аркебуза
2	1000 гильдеров	Одна хорошо выученная скаковая лошадь
3	1500 гильдеров	Один связанный пожизненным договором слуга
4	2000 гильдеров	Одна пушка на поворотном станке или корабельное орудие
5	2500 гильдеров	Маленькая библиотека
6	3000 гильдеров	Одно обязательство от сверхъестественного существа
7	3500 гильдеров	Незначительный пост в правящем совете страны
8	4000 гильдеров	Одна большая пушка или сирнетский артефакт
9	4500 гильдеров	Одна хорошо обученная скаковая или боевая лошадь, небольшой участок хорошо орошаемой земли
10	5000 гильдеров	Великолепная карета, маленький и возможно далекий от материка остров или маленький бизнес.

предоставления услуг или того и другого. Некоторые организации, например, Гильдия Фехтовальщиков, могут быть по своей сути авантюрными. Членство в других, например в Невидимой Коллегии может быть опасными. Однако, несмотря на все свои различия, каждая из них имеет свою философию, которой необходимо придерживаться все время, которое вы являетесь ее членом.

Каждой из перечисленных ниже организаций посвящен один или несколько разделов в этой книге и в «Книге мастера». Для получения более подробной информации следует просмотреть оглавление и спросить то, что хотите знать у мастера.

Гильдия фехтовальщиков (3 очка)

Вы имеете исключительное право на то, чтобы бросать вызов на дуэль. Формулировка этой фразы очень точна. Только члены гильдии фехтовальщиков имеют право *начинать* дуэли, но *каждый человек* имеет право защищать себя. Члены гильдии фехтовальщиков, как правило, считают дуэли на пистолетах вульгарными, трусливыми и недостойными джентльмена.

Любой персонаж, принадлежащий к одной из школ фехтования, считается получившим это преимущество бесплатно.

Гильдия торговцев (4 очка за гильдию)

Вы член одной из гильдий торговцев. Вы можете вести торговлю легально. Торговля без членства – вашей «лицензии», - является тяжелым преступлением, карающимся повешением. Все члены гильдий, как правило, имеют стабильный доход в результате своей деятельности. При приобретении этого преимущества вы должны выбрать навык, с помощью которого вы собираетесь получать средства к существованию, например - такой как «повар» или «ветеринар». При определении вашего месячного дохода будет использоваться именно этот навык.

Членство в торговой гильдии стоит 4 очка. Герой считается подмастерьем, что чуть больше, чем ученик. Он имеет собственный магазин и месячный доход. Подробности в разделе «Шаг 6: - последние штрихи - определение богатства героя». Герои могут быть членами более чем одной гильдии, но при определении дохода за текущий месяц используется только один из навыков, связанный с одной из гильдий, в которые входит персонаж.

Мушкетеры (Только монтеньям, 4 очка)

Монтенские мушкетеры известны по всей Тэе своей отвагой и преданностью. Будучи их членом вы будете вершить правосудие императора.

Все то, в чем вы нуждаетесь, обеспечивает Император. Вам предоставляется оружие, одежда и жилье. Вы так же имеете связь с другими мушкетерами и всегда можете рассчитывать на их поддержку. Но помните – они так же рассчитывают на вас.

Тайное общество (5 очков)

На Тэе существует множество групп, именующих себя тайными обществами. Вы принадлежите к одному из них. Возможно, что эти организации и не прячутся в какой-то башне, планируя совершить переворот, они могут даже не прятаться вообще, но, став членом одно из них, вы приобретаете существенную ответственность. Поддержка образа своего общества не является единственной частью игры – вы должны так же способствовать достижению целей общества. И, как показывает пример некоторых из них, это не всегда так легко, как звучит.

Вы можете приобрести членство только в *одном* тайном обществе.

Общество исследователей.

Невидимая коллегия

Рыцари Розы и Креста

Ди Крузриттер

Лос Вагос

Риласиаре (Свободная Мысль)

Дочери Софии

Университет (4 ОГ, 2 ОГ кастильцам)

Университеты начали распространяться по Тэе, так же как и военные академии. Большая часть из них была организована и финансируется Церковью Пророков. Они предлагают широкий спектр научных направлений для изучения. Постепенно они входят в моду.

Вы посещали одно из этих учебных заведений. В результате при создании персонажа любые гражданские умения стоят для вас только 1 очко вместо обычных 2 очков Героя

Язык (различно)

Вы можете говорить более чем на одном языке.

Цена в ОГ может быть найдена в таблице на следующей странице. Найдите в верхнем ряду свою родную страну, затем найдите в левой колонке язык, на котором хотите говорить. Цена будет лежать на

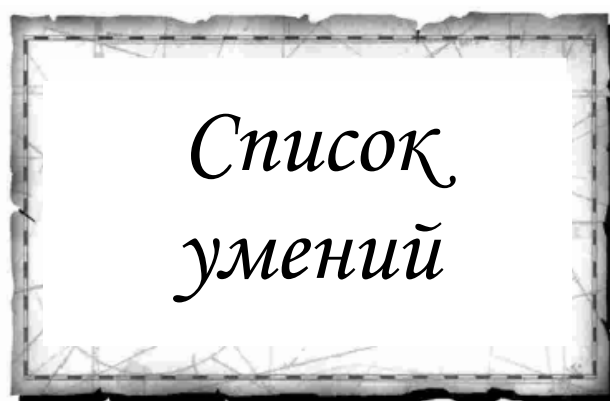
пересечении строки с названием языка и столбца с названием страны. Обратите внимание на то, что грамотность, то есть умение читать и писать, а не только говорить, увеличивает стоимость языка на 1.

<i>Языки</i>							
	Авалон	Кастилия	Айзен	Монтень	Уссура	Вендель	Водачке
Авалонский	0	2	1	2	2	1	2
Кастильский	2	0	2	1	3	2	1
Полумесца	3	2	3	4	2	3	4
Высший айзенский *	2	3	1	3	3	2	3
Айзенский	1	2	0	2	2	1	2
Монтеньский	2	1	2	0	3	2	1
Тэйянский **	3	2	3	2	4	3	2
Теодоранский ***	3	4	3	4	1	3	4
Уссурский	2	3	2	3	0	2	3
Вендельский	1	2	1	2	2	0	2
Водачке	2	1	2	1	3	2	0

* Высший айзенский язык был разработан для того, чтобы вести приватные разговоры в присутствии сановников других стран.

** Тэйянский был официальным языком Старой Республики в период с 1 АУК до 340 АВ. На нем служат мессы и составлена большая часть писаний Церкви Пророков, а так же ряд не очень известных научных трактатов.

*** Теодоранский является языком, от которого произошел современный уссурский. К нынешнему времени этот язык вышел из употребления, но изредка используется только учеными и, иногда, в тайной переписки.



Приобретение при создании персонажа всех умений, как гражданских, так и военных, стоит по 2 очка Героя. Вы не можете приобретать навыки в случае, если вы не имеете умения, в которое они входят.

Все базовые навыки имеют стоимость в 1 ОГ за уровень. Все дополнительные навыки стоят по 3 ОГ за уровень.

Гражданские умения

Гражданские умения включают все умения, которые не связаны с боем. Очень немногие из входящих в них навыков имеют какие-то особенности, связанные с игровой механикой. Информация об их взаимодействии с механикой включена в их описания. При создании персонажа вы не можете приобретать более ранга 3 в каждом из навыков.

Доктор

Доктора обучены искусству профессионального лечения, а иногда и не столь профессиональному умению кромсать и увечить пациента во имя его «исцеления». Для того, чтобы лечить людей, находящихся на их попечении они используют почти все, включая лекарства, бинты, прижигание и даже малопонятные народные средства.

Базовые навыки

Диагноз: Нащупывание сломанных костей и прослушивание проколотых легких является самым элементарным навыком доктора. Как вы можете надеяться вылечить вашего пациента, если вы не знаете диагноза? Сложность использования этого навыка равна $5 + 5 \times \text{количество драматических ран}$, полученных персонажем. Успешное использование этого навыка уменьшает сложность бросков с «хирургии», подробности ниже. Для использования «диагноза» требуется 1 действие. «Диагноз» может быть использован на каждого пациента 1 раз за Акт.

Первая помощь: Даже не пройдя специальной подготовки, вы можете применять простые методы лечения в случае, если болезнь это позволяет. Подобными видами помощи могут быть зашивание и прижигание раны или смешивание бальзама для использования в случае проблем с дыханием. Сложностью первой помощи является количество поверхностных ран, полученных персонажем. Для использования «первой помощи» требуется 1 действие. Навык может быть использован на каждого пациента 1 раз за сцену. Герои, имеющие «первую помощь» могут использовать ее на себя, однако с некоторыми ограничениями из-за сложности перевязывания себя самого. Сложность первой помощи себе самому требует 1 подъема.

Дополнительные навыки

Ветеринар: Животное, как правило, лошадь или корова, часто является самым ценным имуществом семьи. Если животное поранится или заболит, для семьи наступят тяжелые времена. Будучи способным ставить этим бедным созданиям диагнозы и лечить их, вы являетесь ценным членом того общества, в котором решили жить.

Дантист: Довольно сложно выиграть дуэль или давать советы королю страдая зубной болью. Обучившись зубоврачебному делу, вы сможете удалять сгнившие части зубов и использовать металлические вставки и зубные протезы. Этот навык является более профессиональным, нежели лечебным и служит для получения дохода. Подробности в разделе «Шаг 6: последние штрихи - определение богатства героя».

Обследование: Следы крови или другие вещи, оставшиеся после боя могут послужить неожиданным источником информации. Кроме того, останки, принадлежащие древним расам или животным, такие как фрагменты костей и тому подобное, могут быть классифицированы по известным качествам. Используя эти знания возможно определить их происхождение. Хотя по большей части эта классификация будет довольно приблизительной. Другие виды использования этого умения следует обговорить с мастером.

Хирургия: Несмотря на то, что хирургические методы докторов в «7-м море» в лучшем случае довольно ограничены, они спасать жизни пациентов. Вы умеете ампутировать зараженные конечности, извлекать пули из ран и правильно зашивать раны ваших пациентов. Герои, имеющие навык «хирургия» могут лечить драматические раны, сделав бросок с «разума» + «хирургия». Сложность равна $10 \times \text{полное количество драматических ран}$, полученных персонажем. Успешный бросок с «диагноза» перед операцией уменьшает сложность до $5 \times \text{полное количество драматических ран}$. Успех броска лечит 1 драматическую рану, плюс еще одну за каждые 2 подъема, сделанные хирургом. «Хирургия» может быть использована только 1 раз за Акт на каждого пациента

Шарлатанство: Использование «невидимых» лекарств, таких как сахарные пилюли и подкрашенная вода в большей степени полезно для настроения пациента, нежели для его тела. Вы знаете, как сделать так, чтобы люди чувствовали, что им становится лучше. Если вы сможете извлечь из этого какую-то выгоду – отлично. Если нет – возможно, вы уже проскачили момент, в который это было возможно.

Исполнитель

Исполнители зарабатывают на жизнь, заставляя толпы людей смеяться, плакать и улыбаться. То, что они получают, обходя зрителей со шляпой, часто составляет все, что они имеют и тратится на еду этой же ночью. Из-за того, что доходы столь малы, некоторые исполнители обращают свои таланты на менее честные способы получения денег. Впрочем, некоторые из них делают это просто потому, что могут.

Базовые навыки

Актер: Умение входить в роль и высказываться из нее является вашей сильной стороной. Вы можете претендовать на то, что вы представитель другого класса, так как



способны изобразить покорность нищего и надменность короля. Конечно же, это умение более эффективно в сочетании с правильно подобранным костюмом.

Оратор: Сладкие слова похвалы так же легко льются из ваших губ, как и ядовитый шепот. Ораторское умение позволяет вам легко убеждать своих собеседников в истинности ваших аргументов.

Пение: Чистый, как хрусталь голос, является только частью вашего таланта. Контроль дыхания и четкая дикция делают для него столько же. Этот навык позволяет вам использовать весь потенциал своего голоса.

Танец: Вы можете двигаться в танце с великолепной осанкой и не менее великолепной грацией. Бальные танцоры с высоким уровнем мастерства остро требуются на дворянских балах, а балетные танцоры вполне могут обеспечить себе приличный уровень жизни, выступая в театре или давая хорошо оплаченные частные представления.

Дополнительные навыки

Дрессировка животного: Этот навык позволяет вам одомашнивать животных и дрессировать их для того, чтобы они могли исполнять различные трюки или атаковать по команде. Рекомендуемые правила по дрессировке животных можно найти в «книге мастера»

Имитация: Фигуры, закутанные в плащи, могут привлечь больше внимания, чем должны. Пригоршня золы для волос, сутулая спина, жалкая одежда и этот навык позволят вам стать обычным заурядным человеком в переполненном зале. Для использования этого навыка вы должны сделать *простой бросок* с него. Выброшенное число станет сложностью для каждого, находящегося неподалеку и пытающегося различить человека через имитацию.

Определение личности: Этот навык позволяет вам получать информацию о какой-то личности исходя из ее внешности и манер. Обратив внимание на костную мозоль на костяшках пальцев можно определить ведущую руку. Нервное подергивание мускула так же может многое сказать внимательному глазу. Используя этот навык, вы всегда будете вступать в разговор, имея некоторое представление о собеседнике. Однако чаще всего вам придется применять этот навык для того, чтобы делать встречные броски против «стойкости» или других навыков.

Рассказчик: Если вы сидите у горящего костра, все внимание остальных обращено на вас. Ваш голос и манеры рассчитаны так, чтобы полностью захватить своих слушателей. Кроме того, рассказчики могут изредка получать небольшие суммы денег за рассказывание своих историй.

Циркач: Вы имеете некоторую подготовку в нескольких традиционных цирковых представлениях: возможно, это глотание огня или шпаги, предсказание будущего или жонглирование. Вполне естественно, что все представление должно быть тщательно отрепетировано, а сами умения куда менее эффективны при экспромтном использовании. Поэтому вы вполне можете использовать этот навык для того, чтобы впечатлить толпу своим мастерством жонглирования, но не сможете перехватить на лету нож, брошенный убийцей.

Фокусы: Небольшие магические трюки, такие как появление и исчезновение монеты, карточные фокусы и появление из воздуха цветов являются примерами фокусов. Вы можете зарабатывать себе на жизнь, давая представления или просто пользоваться этим умением для того, чтобы впечатлять девушек на балу. Обычно этот навык используется во встречном броске против «разума» смотрящего.

Моряк

Моряки работают на кораблях. Если вдаваться в подробности, они понимают ветер и его воздействие на рангоут и такелаж, знают, как плыть по звездам и как проложить курс, знают, как стрелять их пушки по вражеским кораблям. В общем, они знают очень много вещей, которые, будучи взятыми вместе и превращают их в членов экипажа корабля.

Базовые навыки:

Лазание: Вы знаете, как найти точку опоры для рук и ног, как использовать снаряжение для лазания и как найти самый легкий путь, по которому можно залезть в какое-то место. Если вас атакуют во время того, как вы лезете куда-то, этот навык используется в качестве защитного.

Равновесие: Если корабль несет по штормовому морю, а капитан говорит вам лезть на ванты и закрепить мачту, навык «равновесие» спасет вашу жизнь. Попросту говоря этот навык отвечает за то, чтобы не упасть даже в самых неблагоприятных условиях. Он используется в качестве защитного навыка при бое на корабле, находящемся в море или в ситуациях, при которых имеет место нестабильная поверхность под ногами. Мастер сообщит вам сложность выполнения конкретного действия на борту идущего под парусом судна или в других особых условиях.

Рангоут: Вы разбираетесь в запутанном корабельном рангоуте, бегучем и стоячем такелаже. Вы знаете, что такое кливер, где находится главный парус, как задривать люки и ставить паруса. Более того, вы можете отремонтировать сломанную мачту или разорванный парус.

Узлы: Вы обладаете навыком в завязывании всех основных морских узлов и знаете, чем отличается укорачивающий снасти узел колышка от двойной петли.

Дополнительные навыки:

Знание моря: Вы знаете легенды и истории, ходящие среди моряков. Если какой-то остров имеет репутацию населенного призраками, вы наверняка знаете легенду о нем.

Картография: Используя набор картографических инструментов, вы можете делать аккуратно составленные карты. За надежную карту, проданную подходящему покупателю, можно выручить хорошие деньги. Успешный бросок с этого навыка позволяет создать четкую и точную карту. Но завал с броска может безжалостно забросить корабль идущий по ней напрямиком в Седьмое Море.

Кораблевождение: Используя компас, солнце или звезды, вы можете держать корабль на заданном курсе, данным вам навигатором и способны заметить прячущиеся под водой опасности и опасные отмели. Кроме этого, вы знаете, как удержать корабль на плаву во время шторма. Ваш мастер имеет правила по кораблевождению в своем «руководстве».

Навигация: используя морские карты и набор навигационных инструментов, вы способны проложить курс, по которому сможет пройти корабль, чтобы, плывя за пределами видимости берегов не потеряться в море без надежды добраться до берега. Кроме этого вы способны объяснить рулевому всю необходимую для успешного плавания информацию. Успешный бросок с этого навыка прокладывает верный курс. Провал вполне может означать то, что вас протащат под килем за то, что все оказались затерянными где-то в море. Ваш мастер имеет правила по навигации в своем «руководстве».

Плавание: В случае, если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно. За исключением, конечно же, возможной встречи с акулой и не менее возможного шторма. Ваш мастер имеет правила по плаванию в своем «руководстве». В ней же находятся и правила, связанные с возможностью утонуть.

Прыжки: Вы прыгаете выше и дальше чем большинство людей. Зачастую это оказывается полезным, особенно если вы занимаетесь исследованием пыльной гробницы или убегаете по крышам домов. Кроме того, это умение используется в качестве защитного во время прыжков.

Определение погоды: Неважно, как вы предсказываете погоду. Возможно, у вас начинают болеть мозоли или суставы, может быть, вы просто умеете разбираться в приметах. Вы всегда знаете, что надвигается шторм, и можете быстро прикинуть, насколько сильным он будет. Правила по погоде могут быть найдены в «Книге Мастера»

Охотник

Домом охотника является лес. Он знает лесные тропы и пруды настолько же хорошо, насколько любой карманник знает переулки своего города. Он знает как жить за счет природы и способен на то, чтобы прокормить себя и использовав остатки приобрести важные для себя запасы.

Примечание: Вы начинаете с рангом 1 в 3 базовых навыках. Вы можете приобрести прочие базовые навыки с рангом 1, потратив 1 очко Героя на каждый.

Базовые навыки:

Выживание: Собираение ягод и орехов не слишком увлекательное занятие, но зачастую оно оказывается необходимым для того, чтобы выжить во время зимы или на незнакомой территории. Использование этого умения всегда даст вам достаточно пищи для того, чтобы остаться в живых. Однако собранная пища может включать такие деликатесы, как мыши, термиты и личинки. Ваш мастер имеет правила по использованию этого навыка в своем руководстве.

Знание знаков: Охотники имеют собственный язык, используемый ими для своих нужд. В нем используются осторожно согнутые веточки, сложенные кучкой камни и надрезы на коре ветвей и деревьев. Эти знаки могут послужить указателями и оставаться для того, чтобы идущие следом могли найти вас. Кроме того, они могут быть предупреждением об опасности или указывать на то, в каком омуте хорошо ловится рыба. Ваш мастер имеет базовый список сложностей для пользования этим навыком, а так же примеры возможных знаков. Успешный бросок с этого умения означает то, что человек, для которого вы оставляли этот знак, автоматически увидит его, проходя мимо.

Кожевник: Используя этот навык, вы можете снимать и дубить шкуры животных для того, чтобы приготовить их к продаже или хранению. Это предохраняет шкуры от порчи и повышает их ценность.

Ловушки: Охотник, имеющий навык в установке ловушек, может устраивать ловчие ямы и устанавливать силки. Как правило, эти устройства не могут повредить человеку, но животные, попавшие в них, в большинстве случаев не способны спастись. Продавая шкуры пойманных животных, вы легко сможете прожить в местностях, изобилующих дичью

Рыбная ловля: Знание того, где поставить сеть и того, как метать острогу спасло жизни многих умиравших от голода моряков и охотников. Этот навык позволит вам разнообразить свою пищу рыбой, а так же продавать излишки или сушить их впрок.

Скрытность: Скрытностью называется навык, позволяющий оставаться незамеченным. Вы можете использовать его для того, чтобы пробраться в места, вход в которые запрещен, скрываться от преследователей или для того, чтобы избежать того, чтобы быть застигнутым в компрометирующей ситуации. Обычно этот навык используется для встречного броска против «разума»

Чтение следов: Вы знаете, какие следы оставляют люди и животные при движении по лесу: сломанные ветки, раздавленные листья, отпечатки ног в грязи. Еще более впечатляет возможность определить, насколько давно здесь был прошедший, хотя это довольно сложнее. Как правило, этот навык используется во встречных бросках против «скрытности» прошедшего.

Дополнительные навыки

Дрессировка животных: Этот навык позволяет вам одомашнивать животных и дрессировать их для того, чтобы они могли исполнять различные трюки или атаковать по команде. Рекомендуемые правила по дрессировке животных можно найти в «Руководстве Мастера»

Засада: Вы знаете, как найти места, в которых можно устроить засаду, а так же признаки, по которым можно определить присутствие в таких местах людей. Этот навык может использоваться как для того, чтобы поставить засаду, так и для того, чтобы ее обнаружить. Правила по использованию этого навыка изложены в разделе «Драма».

Преступник

Преступники действуют, обходя законы. Они грабят остальных, мошенничеством вытягивают у них деньги, а иногда берутся за то, чтобы обеспечить чью-то потерю власти. Короче, они делают все для того, чтобы получить все, что хотят.

Базовые навыки

Азартные игры: Шансы всегда вам благоприятствуют. Вы знаете, как использовать свой шанс, осторожно делаете ставки и умеете изучать лица своих противников. Этот навык не является тем же самым, что и «шулерство». В действительности вы никогда не нарушаете правил игры. Вы просто играете настолько внимательно, насколько возможно.

Скрытность: Скрытностью называется навык, позволяющий оставаться незамеченным. Вы можете использовать его для того, чтобы пробраться в места, вход в которые запрещен, скрыться от преследователей или для того, чтобы избежать того, чтобы быть застигнутым в компрометирующей ситуации. Обычно этот навык используется для встречного броска против «разума».

Слежка: Вы обучены умению сливаться с толпой и незаметно следовать за вашей жертвой в городе и в других подобных условиях. Если все будет сделано правильно, жертва даже не заметит вашего присутствия. Этот навык обычно используется для встречных бросков против «разума».

Дополнительные навыки

Взлом замков: За дверями без замков вряд ли находятся какие-либо ценные вещи, нуждающиеся в защите. Будучи вооруженным этим навыком и набором отмычек, в худшем случае - навыком и куском проволоки, вы можете проходить через закрытые двери, стоящие у вас на пути. Ваш мастер имеет правила по замкам и их взлому в своем «руководстве».

Карманная кража: Ваше прикосновение легко как перо, кроме того, вы вооружены целым арсеналом уловок и трюков, позволяющих отвлечь внимание. Вы умеете лишать прохожих их собственности так аккуратно, что они даже не узнают об этом. Ваша тренировка позволяет вам столь же легко подкинуть какую-нибудь вещицу ни о чем не подозревающей жертве или тихо спрятать в рукав предмет лежащий на столе. Обычно этот навык используется для встречного броска против «разума».

Засада: Вы знаете, как найти места, в которых можно устроить засаду, а так же признаки, по которым можно определить присутствие в таких местах людей. Этот навык может использоваться как для того, чтобы поставить засаду, так и для того, чтобы ее обнаружить. Правила по использованию этого навыка изложены в разделе «Драма».

Знание свалок: Вы знаете, где можно найти полезный мусор. Хотя вероятностью того, что вы найдете на помойке бриллиант можно пренебречь, вы точно знаете, где можно достать еду, одежду или импровизированное оружие. Успешные броски с этого навыка дадут вам предметы или ресурсы, которые можно найти в городе. Что именно вы найдете, решает мастер.

Фокусы: Небольшие магические трюки, такие как появление и исчезновение монеты, карточные фокусы и появление из воздуха цветов являются примерами фокусов. Вы можете зарабатывать себе на жизнь, давая представления или просто пользоваться этим умением для того, чтобы впечатлять девушек на балу. Обычно этот навык используется во встречном броске против разума смотрящего.

Шарлатанство: Использование «невидимых» лекарств, таких как сахарные пилюли и подкрашенная вода в большей степени полезно для настроения пациента, нежели для его тела. Вы знаете, как сделать так, чтобы люди чувствовали, что им становится лучше. Если вы сможете извлечь из этого какую-то выгоду – отлично. Если нет – возможно, вы уже проскочили момент, в который это было возможно.



Шулерство: В сумрачных городских переулках хватает людей, играющих в кости. И эти переулки – ваше любимое место. Вы используете кости с утяжеленной гранью, меченые карты или просто пользуетесь ловкостью рук и умением отвлечь внимание других игроков. Ваш мастер имеет правила по шулерству, находящиеся в «Руководстве мастера»

Придворный

Придворные обучены искусству дипломатии. Люди, занимающиеся этой уважаемой профессией, могут ужинать с королями, весело болтать с кардиналами, и, если потребуется, добывать государственные секреты прямо с губ своих любовников или любовниц. И вы один из этих людей.

Базовые навыки

Стиль: Появившись перед дворянами плохо одетым, вы можете оскорбить их нежные чувства. Добросовестный придворный постоянно следит за последними веяниями моды, неважно насколько они смехотворны. Однако, обладая достаточными знаниями, вы можете привести себя в представительный вид даже в том случае, если материалы, которые есть у вас под рукой, менее чем удовлетворительны.

Оратор: Сладкие слова похвалы так же легко льются из ваших губ, как и ядовитый шепот. Ораторское умение позволяет вам легко убеждать своих собеседников в истинности ваших аргументов.

Танец: Вы можете двигаться в танце с великолепной осанкой и не менее великолепной грацией. Бальные танцы с высоким уровнем мастерства остро требуются на дворянских балах, а балетные танцы вполне могут обеспечить себе приличный уровень жизни, выступая в театре или давая хорошо оплаченные частные представления.

Этикет: Хотя в некоторых регионах во время обеда принято бросать обглоданные кости на пол, абсолютно точно известно, что дворяне большинства стран могут упасть в обморок, увидев то, что какой-то негодяй бросил жирную кость прямо на их новый ковер. Вы знаете тонкости правил поведения, которых придерживается дворянство и можете избежать подобного социального *faux pas*. При использовании этого навыка в месте, обычаи которого вам неизвестны, вы получаете штраф в -2 несохраняемых кубика.

Дополнительные навыки

Азартные игры: Шансы всегда вам благоприятствуют. Вы знаете, как использовать свой шанс, осторожно делаете ставки и умеете изучать лица своих противников. Этот навык не является тем же самым, что и «шулерство». В действительности вы никогда не нарушаете правил игры. Вы просто играете настолько внимательно, насколько возможно.

Дипломатия: Искусство дипломатии – искусство мира. Слова предотвратили больше войн, чем вызвали пушки. Ваши искренние уверения могут успокоить любого человека, за исключением разве что самого задиристого и разъяренного дуэлянта. Они помогут сохранить вашу кровь там, где ей положено находиться – в ваших жилах.

Интрига: Все великие умы думают одинаково. Как и коварные. Когда вы думаете о мире политических махинаций, вы можете ясно разглядеть нити, закрепленные на каждом из их участников а,приобретя достаточную практику, сможете различить и кукловодов, стоящих за сценой.

Искренность: Даже самая искусная лож становится бесполезной в случае, если слушающий заметит нервную дрожь или пару опущенных бегающих глаз. Навык «Оратор» позволяет использовать гладкие слова для того, чтобы развлечь или ударить другого человека. «Искренность» скрывает за словами истину, пряча даже самую наглую лож за внешней честностью.

Нахлебничество: Вы можете убедить других обеспечивать вас и тратить деньги на ваши нужды. Для этого вы, пользуясь комбинацией развлекающих разговоров, пустых обещаний и полнейшей наглости. Однако постарайтесь не заниматься этим в одном месте слишком долго – даже самый лстивый гость может раньше или позже стать нежеланным.

Политика: Политика это власть. Каждый по настоящему умный придворный понимает это. Вы можете предчувствовать взлеты и падения власти того или иного дворянина и определить, за кого нужно держаться для того, чтобы быстрее способом выбраться наверх.

Слухи: Слухи летят быстрее стрел, а раны от них вдвое более тяжелы. Слухи всегда порождаются различными событиями и приносят последние новости быстрее, чем все остальное. Однако, овладев этим навыком, вы так же сумеете определять степень достоверности и важности слухов.

Соблазнение: Нежный шепот страстной женщины поверг в хаос отнюдь не одну империю. Будучи вооруженным этим навыком, вы сможете стать более опасным для стабильности страны, нежели сотня солдат.

Чтение по губам: Передача секретов шепотом ничего не скрывает, так как говорящего всегда предаёт видимое движение его губ. Пользуясь этим навыком вы сможете узнавать планы и замыслы интриг, видя лицо говорящего – даже если он находится на другом конце комнаты. Однако опытные или осторожные придворные часто носят веера или вуали для того, чтобы предотвратить подобную возможность. И это вполне естественно.

Слуга

Дворяне и купцы – требовательные хозяева. Для того, чтобы соответствовать их требованиям слуга должен тихо ходить и усердно работать.

Базовые навыки

Незаметность: Умение оставаться незаметным иногда является самым полезным для слуги. Например, оно позволяет дожидаться того момента, когда у хозяина пройдет приступ ярости. Этот навык не является умением прятаться. Он позволяет сливаться с окружающими предметами. В основе этого лежит склонность дворян игнорировать присутствие слуг, поэтому этот навык лучше всего работает именно против них. Подобно «скрытности», «незаметность» служит для того, чтобы определить сложность обнаружения слуги при встречном броске с «разума».

Повседневная служба: Этот навык позволяет вам выполнять все повседневные работы, которые должен выполнять слуга на службе у своего хозяина, например такие, как уборка, уход за жилищем, стирка и ответы у двери. Провал броска с этого навыка повлечет увольнение или нечто худшее.

Стиль: Появившись перед дворянами плохо одетым, вы можете оскорбить их нежные чувства. Добросовестный придворный постоянно следит за последними веяниями моды, неважно насколько они смехотворны. Однако, обладая достаточными знаниями, вы можете привести себя в представительный вид, даже в том случае, если материалы, которые есть у вас под рукой, менее чем удовлетворительны.

Этикет: Хотя в некоторых регионах во время обеда принято бросать обглоданные кости на пол, абсолютно точно известно, что дворяне большинства стран могут упасть в обморок, увидев то, что какой-то негодяй бросил жирную кость прямо на их новый ковер. Вы знаете тонкости правил поведения, которых придерживается дворянство и можете избежать подобного социального *faux pas*. При использовании этого навыка в месте, обычаи которого вам неизвестны, вы получаете штраф в -2 несохраняемых кубика

Дополнительные навыки

Бухгалтерия: Использование этого навыка позволяет вам отслеживать доходы и расходы большого имения или вести дела с достаточной точностью. Используя его можно обнаружить обман или наоборот, использовать его для «приготовления книг»

Вожделение кареты: Вожделение кареты отличается от езды на лошади. Для того, чтобы карета не превратилась в лом от удара об стену, животных нужно сдерживать. Необходимо так же, чтобы лошади оставались спокойными в головокружительном вихре людей, собак и других животных. Хуже того - карета неповоротлива, ее тяжело остановить, поэтому она представляет опасность для не слишком быстрых на ногу прохожих. Вы знаете, как справляться со всеми этими проблемами.

Камердинер: Вашей заботой является представление вашего господина другим. Вы покупаете его одежду, носите его имущество тогда, когда он путешествует в другие места, а так же доставляете его послания другим людям от его имени. Вы являетесь или были личным слугой и этот навык используется для того, чтобы справляться со всеми банальностями, связанными с этим.

Мажордом: Вы привилегированный человек. По крайней мере, для слуги. Вы сообразительны во всем, что связано с организаторской деятельностью и умеете обращать внимание на детали. Вы являетесь или были администратором дворянина, то есть тем, человеком, который собирает для него налоги, приглядывает за тем, как остальные слуги ведут хозяйство. Обычно вы решаете все те вопросы, которые ваш господин считает слишком мелкими и потому не обращает на них внимания.

Слухи: Слухи летят быстрее стрел, а раны от них вдвое более тяжелы. Слухи всегда порождаются различными событиями и приносят последние новости быстрее, чем все остальное. Однако, овладев этим навыком, вы так же сумеете определять степень достоверности и важности слухов.

Торговля: Способность торговаться является всего лишь началом для того, кто желает стать процветающим производителем ценных товаров. Вы способны вспомнить все о торговых переговорах в любое время и способны использовать эти знания в свою пользу. Конечно, вы должны уметь делать это лучше, чем ваш оппонент, поскольку он умеет делать все то же самое, что и вы...

Торговец

Торговцы будут существовать до тех пор, пока есть вещи или услуги, которые можно продать. В «7-м море» они представляют мощное сословие, управляемое до какой-то степени Вендельской Лигой и/или Торговыми Принципами Водачке.

Примечание: Вы начинаете со 2 уровнем в 1 базовом навыке. Вы можете приобрести дополнительно базовые навыки по цене 1 ОГ за 1 уровень ранга и дополнительные навыки по цене 3 ОГ за уровень ранга. Большая часть из этих навыков влияет на доходы персонажа (см. раздел о доходах персонажа и определении стартового богатства)

Базовые навыки

Бальзаматор: Вы можете сохранить от разложения тело, принадлежавшее как животному, так и человеку.

Бочар: Вы умеете делать бочата и бочки.

Бумагодел: Вы можете изготавливать хорошую бумагу, на которой можно писать.

Винодел: Вы способны изготавливать вино.

Гончар: Используя гончарный круг и печь для обжига, вы способны изготавливать отличную глиняную посуду.

Дженни: Вы обучены изысканному искусству сопровождения и его менее изысканным вариантам.

Каллиграф: Вы можете писать очень правильным, декоративным почерком и украшать рукописи цветными рисунками. Этот навык может быть использован только вместе с теми языками, которыми вы владеете, а так же теми, которые используют алфавит, аналогичный тому, который используется в вашем родном языке. Подробности смотри в разделе «Шаг 4: Преимущества» – «Языки».

Изготовитель керамики: Вы знаете, как лепить и обжигать предметы, изготавливаемые из глины и подобных материалов.

Изготовитель парусов: Вы умеете шить новые паруса, столь необходимые морякам.

Красильщик тканей: Вы умеете готовить краски для тканей и правильно использовать их.

Кузнец: Вы умеете изготавливать простую металлическую утварь и инструменты на продажу. В число тех вещей, которые вы можете изготовить, входят гвозди, дверные петли, крюки, топоры, а так же многие другие вещи. Кузнечное дело требует большого количества инструментов необходимых для того, чтобы его начать. Однако оно приносит стабильный доход.

Массажист: Вы отлично умеете делать массаж, а это умение ценится среди дворянства.

Мельник: Вы способны пользоваться мельницей и ремонтировать ее.

Мясник: Вы великолепно подготавливаете мясо для его употребления.

Писец: Вы умеете аккуратно и четко писать, неважно, при копировании ли книги, или под диктовку. Этот навык может быть использован только с теми языками, на которых вы можете читать и писать. Подробности в разделе «Шаг 4: Преимущества» - «Языки».

Повар: Не одного слугу так не ценят, как хорошего повара. Если он особо хорош наниматели будут стараться избежать его потери любой ценой, а остальные будут стараться переманить его к себе. В общем, хорошему повару гарантируется хорошая оплата.

Портной: Вы способны изготавливать, ремонтировать или видоизменять одежду ваших клиентов.

Прядильщик: Вы можете прядь начесанную шерсть и другие материалы, превращая их в нить.

Садовник: Вы способны планировать, создавать и поддерживать декоративные ландшафты.

Сапожник: Вы умеете делать и ремонтировать обувь.

Свечник: Вы способны работать с воском, делать маканые и высокие свечи. Зачастую свечи ароматизируются или украшаются резьбой. Вы так же можете поддерживать свой уровень дохода, продавая мед из ваших ульев.

Скорняк: Вы делаете, ремонтируете и чистите меховые изделия и одежду.

Стеклодув: Вы делаете изделия из стекла.

Стрельник: Вы знаете, как делать и ремонтировать стрелы. Ваша работа включает изготовление древка и его оперения, но не изготовление наконечников. Зачастую их кует для вас кузнец. Этот навык очень полезен для лучников, так как он увеличивает их крайне ограниченный запас стрел. После каждой битвы, в течении которой вы стреляли из лука, вы можете сделать бросок с «разума» + «стрельник». За каждые 10 очков, которые вы выбросите, вы получите 1 стрелу, выпущенную за время боя, в пригодном к использованию состоянии.

Ткач: Вы можете взять нити и изготовить из них ткань. Более опытные ткачи способны создавать гобелены и тому подобные вещи.

Трактирщик: Вы можете управляться с рутинными ежедневными обязанностями, связанными с управлением гостиницей

Цирюльник: Вы знаете, как стричь волосы и делать прически в соответствии со вкусами вашего патрона.

Швея: Вы умеете ремонтировать одежду и другие предметы из ткани, а так же превращать различные материалы в одежду, коврики и другие полезные предметы

Эконом: Вы способны управлять имением или большим домом: покупать еду, управлять слугами и так далее.

Ювелир: Вы умеете резать и полировать драгоценные камни, а так же создавать включающие их украшения.

Дополнительные навыки:

Бармен: Будучи хозяином таверны, вы знаете, как подавать напитки не только для того, чтобы удовлетворить запросы ваших клиентов. Вы знаете, как делать это красиво. Этот навык недооценивают, но он позволяет вам не только управлять питейным заведением, но и делать это так, чтобы получать репутацию в процессе этого.

Бухгалтерия: Использование этого навыка позволяет вам отслеживать доходы и расходы большого имения или вести дела с достаточной точностью. Используя его можно обнаружить обман или наоборот, использовать его для «приготовления книг».

Оценка: Умение определить адекватную стоимость предмета является важной частью работы торговца. Если вы не будете покупать вещи за небольшие деньги и продавать за большие, вы быстро окажетесь вне бизнеса. Сложности будут даны вам вашим мастером, «руководство» которого содержит все необходимые правила, связанные с этим вопросом.

Торговля: Способность торговаться является всего лишь началом для того, кто желает стать процветающим производителем ценных товаров. Вы способны вспомнить все о торговых переговорах в любое время и способны использовать эти знания в свою пользу. Конечно, вы должны уметь делать это лучше, чем ваш оппонент, поскольку он умеет делать все то же, что и вы...

Ученый

Ученые Тэи ответственны за ее нынешний социальный и технологический уровень. Некоторые из них относятся к кабинетному типу и работают, закрывшись в библиотеках и лабораториях. Другие храбро отправляются в смертельно опасные сирнетские руины в поисках забытых истин.

Базовые навыки

Исследование: Самой важной частью любого открытия является достижение понимания того, чем на самом деле является неизвестное. Вы знаете, как получить жизненно важную информацию и постигли пути, которыми добывается знание. Вы понимаете, что главное в науке – понимание того, на что нужно смотреть и какие при этом задавать вопросы.

История: История – это нечто большее, чем знание событий, которые произошли в прошлом. Она содержит массу уроков для тех, кто желает слушать. Опытный историк способен превратить трагическое военное поражение в блистательную победу. Многие из них так же изучили уроки неудачных политических маневров. Вы знаете пути прошлого и то, как учиться на них в настоящем.

Математика: Говорят, что «числа определяют мир» и вы уверены, что те, кто так говорит – правы. Измерения, навигация, размещение войск и даже торговые переговоры требуют подсчетов. Разве удивительно, что вы притягиваете внимание во время занятий?

Философия: За фактами стоят идеи, и эти идеи способны изменить мир. Теоретические дебаты являются вашим увлечением, а используя этот навык вы вполне в состоянии выигрывать их.

Дополнительные навыки

Астрономия: Знание названий и положения звезд может обеспечить вам неплохой развлекательный разговор за обедом. Однако оно может так же и спасти корабль, затерявшийся в море. Вы можете читать небеса, словно книгу, использовать их для того, чтобы понять течение времени, определить расстояние между различными местами или впечатлить знакомую вам даму.

Натуральная философия: Натуральная философия изучает физику и химию. Вы, или большая часть из вас, понимает значение тех неизменных законов природы, которые управляют физическим миром, таких как законы инерции и гравитации. Вы способны получить такие вещества как сталь или слабая кислота, в случае, разумеется, если вы хотя бы помните формулы.

Оккультизм: Оккультизм – ценное, но несколько сложное для изучения, знание. Вы смогли изучить некоторую его часть и знаете, как его использовать, будь то тривиальные факты о каком-то виде волшебства или решение древней загадки.

Право: Законы изменяются от государства к государству, иногда через день. Даже тот закон, который был написан предельно четко, можно повернуть против вас в случае, если вы его не понимаете. Имея этот навык вы не только знаете современные законы вашей страны, но и знаете то, как манипулировать ими для того, чтобы выпутаться из скользкой ситуации.

Теология: Божественное является тяжелой для изучения темой, так как каждый чувствует, что он прав. Вы, однако, бесстрастно и независимо от своей веры, изучили все религии, ища схожие места и неожиданные связи. Вы знаете, кому все молятся, как они это делают и то, как это влияет на их повседневную жизнь.

Человек искусства

Вы – специалист в одном из изящных искусств. Возможно, вы сочиняете любовные сонеты для своей любимой или рисуете портреты дворян. Люди искусства довольно своеобразны, но вполне способны жить за счет своей работы, ведь она способна вызывать эмоции и управлять массами. Хороший человек искусства может сфокусироваться на одном человеке и изменить его навсегда.

Примечание: При приобретении этого умения вы не получаете всех базовых навыков с рангом 1. Вместо этого вы получаете 1 базовый навык с рангом 2. Вы можете приобрести дополнительные базовые навыки по цене в 1 очко Героя за уровень ранга.

Базовые навыки

Композитор: В вашем разуме текут бесконечные потоки мелодий. Это – дар самого Теуса, дар которым немногим дано овладеть. Тренировка – первый шаг к этому. Она включает изучение темпа, гармонии, аранжировки и множества других элементов.

Писатель: Ваше перо летает над бумагой, заполняя страницы словами, которые могут развлечь читателя, разъярить дворян или призвать людей к оружию. Ваши слова могут превратить нищих в королей и опрокинуть самых неуязвимых тиранов. Этот навык включает прозу, поэзию, драматургию и другие виды искусства связанные с письменным словом.

Музыкант (выбранный инструмент): Играя на избранном вами инструменте, вы можете перемещать слушателей в другие миры и вызывать разнообразнейшие эмоции – от чистого экстаза до мучительнейшей трагедии. Ни один званый ужин еще не заканчивался без кого-то, столь же искусного в игре на музыкальных инструментах.

Пение: Чистый, как хрусталь голос, является только частью вашего таланта. Контроль дыхания и четкая дикция делают для него столько же. Этот навык позволяет вам использовать весь потенциал своего голоса.

Скульптор: Ваши руки могут превращать мягкую глину или твердый мрамор в скульптуры, способные передать не только образ человека или объекта, но и ощущение его присутствия и манер. Вышедшая из рук талантливого скульптора статуя притягивает глаз гораздо сильнее, чем простой, двухмерный портрет. Хорошие скульпторы зачастую привлекаются для выполнения заказов, причем не только знатью, но и Церковью.

Художник: Даже кусочек мела или угля может стать инструментом, способным претворить то, что вы видите в своем воображении, в жизнь. Вы способны с исключительной точностью скопировать древние руны или резьбу, а так же сделать изящный рисунок цветка для своей подруги.

Дополнительные навыки

Дополнительные навыки отсутствуют.

Человек улицы

Человек улицы хорошо знаком с конкретным городом. Он знает, в каких магазинах выгоднее всего что-либо покупать, места, в которых можно найти преступников и наемников, а так же то, какой путь избрать при бегстве от городской стражи в середине ночи.

Базовые навыки

Общение: Вы знаете, где можно встретить нужный вам тип людей. По видимости вы знаете, где каждый дипломат пьет пиво и в какие таверны нужно идти в случае, если нужно нанять команду для корабля. Отметим, что знание жителей города, пользующихся более дурной репутацией, связано с навыком «знание дна». Успешные броски с этого навыка дают вам контакты в пределах места действия. Если город, в котором вы делаете бросок, вам не знаком, вы получаете штраф в -2 несохраняемых кубика.

Уличная навигация: Вам не требуется времени, для того, чтобы сориентироваться в том, где вы находитесь – даже во время ночного бегства от городской стражи. Без этого навыка вы быстро обнаружите, что потерялись или оказались загнанными в переулок, оканчивающийся тупиком. Успешные броски с этого навыка дают вам информацию о месте действия. Если город, в котором вы делаете бросок, вам не знаком, вы получаете штраф в -2 несохраняемых кубика.

Дополнительные навыки:

Знание дна: В каждом городе есть хотя бы одно место, в которое не отваживаются заходить городские стражники. В нем селятся грабители, бандиты и убийцы. Там вы можете их найти. Успешные броски с этого навыка дают вам контакты в пределах места действия. Если город, в котором вы делаете бросок, вам не знаком, вы получаете штраф в -2 несохраняемых кубика.

Знание магазинов: В прошлом вы имели дело со многими местными торговцами и знаете, кто из них может продать нужный вам товар по лучшей для вас цене. При комбинировании этого навыка с «торговлей» вы можете осуществить несколько действительно удачных сделок. Если город, в котором вы делаете бросок, вам не знаком, вы получаете штраф в -2 несохраняемых кубика.

Знание свалок: Вы знаете, где можно найти полезный мусор. Хотя вероятностью того, что вы найдете на помойке бриллиант можно пренебречь, вы точно знаете, где можно достать еду, одежду или импровизированное оружие. Успешные броски с этого навыка дадут вам предметы или ресурсы, которые можно найти в городе. Что именно вы найдете, решает мастер.

Шпион

Шпионы разъедают стабильность стран изнутри. Они делают это так же, как червяк поедает яблоко. Они скрываются, подкупают чиновников, крадут секреты и убивают правителей. На их плечах может лежать ответственность за исход целой войны.

Базовые навыки

Скрытность: Скрытностью называется навык, позволяющий оставаться незамеченным. Вы можете использовать его для того, чтобы пробраться в места, вход в которые запрещен, скрыться от преследователей или для того, чтобы избежать того, чтобы быть застигнутым в компрометирующей ситуации. Обычно этот навык используется для встречного броска против «разума».

Слежка: Вы обучены умению сливаться с толпой и незаметно следовать за вашей жертвой в городе и в других подобных условиях. Если все будет сделано правильно, жертва даже не заметит вашего присутствия. Этот навык обычно используется для встречных бросков против «разума».

Дополнительные навыки

Допрос: Психологическое насилие и жестокость могут извлечь знания из мужчины не хуже, чем нежные прикосновения женщины. Вы обучены секретам допроса, знаете пределы выносливости каждого человека и умеете различать ложь.

Имитация: Фигуры, закутанные в плащи, могут привлечь больше внимания, чем должны. Пригоршня золы для волос, сутулая спина, жалкая одежда и этот навык позволят вам стать обычным заурядным человеком в переполненном зале. Для использования этого навыка вы должны сделать



простой бросок с него. Выброшенное число станет сложностью для каждого, находящегося неподалеку и пытающегося различить человека через имитацию.

Искренность: Даже самая искусная ложь становится бесполезной в случае, если слушающий заметит нервную дрожь или пару опущенных бегающих глаз. Навык «Оратор» позволяет использовать гладкие слова для того, чтобы развлечь или ударить другого человека. «Искренность» скрывает за словами истину, пряча даже самую наглую ложь за внешней честностью.

Криптография: В тех случаях, когда необходимо послать сообщение наиболее тайным способом из всех возможных, люди, ведущие переписку, зачастую прибегают к шифрам. Это позволяет предотвратить то, что сообщение будет прочитано тем, кто не знает ключа этого шифра. Использование этого навыка вполне может сделать вас входящим в категорию «тех, кто знает».

Подделка документов: Подписи и восковые печати государственных деятелей – единственное доказательство подлинности документов и писем. Вы являетесь человеком, способным подделывать документы, следовательно, вы знаете, как подделать эти вещи. Правила по подделке документов содержатся в «Руководстве мастера»

Подкуп: Правильно примененные деньги способны смазать колеса бюрократии, открыть многие двери и заставить охранников

сменить свою лояльность. Вы знаете, где, когда, как и сколько нужно дать.

Умение прятать: Женщина, спрятавшая стилет в корсаже платья может казаться беззащитной, но все же имеет средство защиты. Если вы пожелаете пронести пистолет в хорошо охраняемый балльный зал или отмычки в тюремную камеру, вам понадобится этот навык. Для использования этого навыка вы должны сделать *простой бросок* с него. Выброшенное число станет сложностью для каждого, находящегося неподалеку и обратившего на вас внимание. Каждый обыскивающий вас получает свободный подъем, если обыск тщателен, он получает 2 свободных подъема.

Чтение по губам: Передача секретов шепотом ничего не скрывает, так как говорящего всегда предает видимое движение его губ. Пользуясь этим навыком вы сможете узнавать планы и замыслы интриг, видя лицо говорящего – даже если он находится на другом конце комнаты. Однако опытные или осторожные придворные часто носят веера или вуали для того, чтобы предотвратить подобную возможность. И это вполне естественно.

Яды: В моменты, когда дипломатия отказывает, а военная победа недостижима, для разрешения возникшей проблемы может хватить капельки мышьяка. Этот навык позволяет вам выбрать более подходящий для ситуации яд и его дозировку, а так же то, как безопаснее его применить. Ваш мастер имеет правила по ядам в своем «Руководстве».

Язык жестов: Слова могут подслушать, по губам могут прочитать, но система едва различимых жестов и положений пальцев, разработанная водачче, не позволяет подобных проколов. Используя этот навык, вы можете обмениваться информацией с нужным вам человеком, не произнося и не записывая ни единого слова.

Военные умения

Военные умения отделены от гражданских, так как они несколько по другому приобретаются и применяются. Вы не можете приобретать свыше военные навыки с рангом превышающим 3 при создании персонажа.

Арбалет

Несмотря на то, что арбалеты быстро выходят из моды, они сохранили определенную притягательность для солдат и убийц. Бесшумность и простота в использовании являются главными преимуществами этого вида оружия.

Базовые навыки

Атака (арбалет): Атака – это простая возможность попасть в вашего врага. Арбалеты требуют 6 действий для перезарядки.

Дополнительные навыки

Перезарядка (арбалет): За каждый ранг, который вы имеете в этом навыке, ваше личное время перезарядки арбалета сокращается на 1 действие. Следовательно, при достижении в этом навыке ранга 5 вы сможете заряжать арбалет за 1 действие.

Стрельник: Вы знаете, как делать и ремонтировать стрелы. Ваша работа включает изготовление древка и его оперения, но не изготовление наконечников. Зачастую их кует для вас кузнец. Этот навык очень полезен для лучников, так как он увеличивает их крайне ограниченный запас стрел. После каждой битвы, в течении которой вы стреляли из лука, вы можете сделать бросок с «разума» + «стрельник». За каждые 10 очков, которые вы выбросите, вы получите 1 стрелу, выпущенную за время боя, в пригодном к использованию состоянии.

Атлетика

Атлеты тратят длительное время для того, чтобы сделать себя быстрее, сильнее и подвижнее, чем остальные люди. Эти умения часто оказываются исключительно полезными в изобилующих ловушками сирнетских руинах.

Базовые навыки:

Лазание: Вы знаете, как найти точку опоры для рук и ног, как использовать снаряжение для лазания и как найти самый легкий путь, по которому можно залезть в какое-то место. Если вас атакуют во время того, как вы лезете куда-то, этот навык используется в качестве защитного.

Метание: Вы можете метать предметы дальше и точнее, чем нетренированные люди. Это может оказаться полезным в случае, если вам понадобится кинуть пистолет кому-то еще или забросить «кошку» туда, куда вы хотите. Этот навык не может быть использован для атаки.

Работа ног: Работа ног – это искусство перемещения туда, где клинок противника не может вас достать. Этот навык может быть использован в качестве защитного даже в том случае, если у вас нет оружия.

Спринт: В случае, если над вами нависла какая-то опасность, вы способны кинуться прочь от нее с невероятной скоростью. Вы не можете держать такой темп бега очень долго, но на короткой дистанции очень немногие смогут угнаться за вами. При беге этот навык используется в качестве защитного.

Дополнительные навыки

Бег на большую дистанцию: Вы умеете бегать на большие дистанции и не падать после этого от усталости. Вы знаете, как задать темп бега и как правильно дышать на бегу.

Выход в фланг: По-настоящему опытные бойцы часто занимают лучшую позицию для атаки сразу же после ухода от клинка противника. Каждый раз, когда вы успешно используете «активную защиту», вы можете понизить значение следующего кубика действия на ранг этого навыка. Вы не можете снизить значение, выпавшее на этом кубике действия до числа, меньшего, чем текущая фаза.

Мягкое падение: Авантюристам частенько приходится откуда-то падать, но вы знаете, как делать это *правильно*. Вы знаете, как погасить удар с помощью ваших плеч и как перекатиться после падения. Хотя, разумеется, это не поможет вам в случае, если вы рухнули в яму с шипами. За каждый ранг в этом навыке, повреждения от любого падения становятся меньше на 1 сохраняемый кубик, до минимума в 0 кубиков.

Перекаты: Если вашему герою требуется ползти или перекатываться по полу, вам нужно использовать именно этот навык. Он может быть полезен для того, чтобы моментально превратить любой столы в укрытие или прокатиться под опускающейся стеной. При переползании или выполнении перекатов этот навык используется в качестве защитного.

Плавание: В случае, если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно. За исключением, конечно же, возможной встречи с акулой и не менее возможного шторма. Ваш мастер имеет правила по плаванию в своем «руководстве». В ней же находятся и правила, связанные с возможностью утонуть.

Полет на предмете: Вы умеете летать на веревках, свисающих подсвечниках и так далее. Если кто-то атакует вас в середине полета, вы должны использовать этот навык в качестве защитного.

Поднятие тяжестей: Есть два способа поднятия тяжестей: правильный и неправильный. Если вы будете поднимать тяжести неправильно, не исключено то, что вы покалечите себя. Этот навык позволяет вас поднимать большие тяжести и меньше рисковать своим здоровьем.

Прыжки: Вы прыгаете выше и дальше чем большинство людей. Зачастую это оказывается полезным, особенно если вы занимаетесь исследованием пыльной гробницы или убегаете по крышам домов. Кроме того, это умение используется для защиты во время прыжков.

Бокс

Бокс является джентльменским искусством самообороны. Джентльмену часто требуется защитить себя от мерзавцев, которые желают навредить ему. Это умение хорошо подходит для этого.

Базовые навыки

Атака (бросок): Атака – это просто возможность нанести противнику удар и должна использоваться при любом использовании навыка, не покрытого другой механикой. Мощность удара рукой, то есть бросок на повреждение, наносимое ею, равен 0с1.

Работа ног: Работа ног это искусство перемещения туда, где клинок противника не может вас достать. Этот навык может быть использован в качестве защитного даже в том случае, если у вас нет оружия.

Серия ударов: При использовании этого навыка вы наносите противнику 2 быстрых удара руками, второй наносится сразу же после первого. Вы должны объявить о том, что наносите серию ударов перед атакой, а затем сделать 2 броска на попадание, используя этот навык. Сложность попадания по вашему противнику при использовании этого навыка повышается на 10

Дополнительные навыки

Апперкот: Апперкот является агрессивной атакой кулаком, которая оставляет вас открытым на некоторое время. После заявления апперкота используйте этот навык для атаки. Вы бросаете 2 дополнительных несохраняемых кубика на повреждения в случае, если апперкот успешен. Однако сложность попадания по вам *до конца фазы* падает до 5. Кроме того, вы не можете использовать до конца фазы любой тип активной защиты.

Хлопок по ушам: Используя этот навык, вы наносите хлопок вашими ладонями по ушам вашего противника. Это вызывает потерю противником ориентации и равновесия. Вы заявляете то, что вы наносите хлопок по ушам и делаете бросок на атаку, используя этот навык. Сложность попадания по вашему противнику при использовании этого навыка поднимается на 15, однако в случае успешного удара, которого не удалось избежать с помощью активной защиты, вы наносите противнику драматическую рану без броска на повреждения, автоматически.

Борьба

Зачастую на борьбу смотрят как на форму развлечения простолудинов, однако, помимо этого, в ряде ситуаций она может быть использована в бою, причем довольно эффективно. Борец, сумевший пройти мимо оружия противника, имеет естественное преимущество над недостаточно тренированным бойцом.

Базовые навыки

Захват: Захват – это базовый прием, используемый всеми борцами. Для его использования борец сближается с противником и хватает его так, чтобы не дать тому действовать. Для использования этого вида атаки вы должны заявить, что предпринимаете захват и затем сделать бросок на попадание, используя «точность» + «захват» против сложности попадания по вашему противнику. При успехе вы немедленно хватаете его. Во время захвата ваш противник может предпринимать следующие действия: он может попытаться освободиться от захвата, наносить удары головой или выполнять действия, которые требуют очень малого количества движения. Примером такого действия является нажатие на спусковой крючок пистолета.

Для того, чтобы попытаться избавиться от захвата, ваш противник должен потратить одно действие. Не следует забывать про правила об отложенных и быстрых действиях. В течении этого действия он должен сделать встречный бросок со своей «мощи» + «захват» против вашей «мощи» + «захват». Если он выигрывает – ему удастся освободиться. В противном случае захват продолжается. С другой стороны вы можете потратить действие на улучшение вашего захвата. Каждое действие, потраченное вами, дает вам один свободный подъем с этого момента и до того времени, когда противник попытается освободиться. Опять же – помните про отложенные и быстрые действия.

Дополнительные навыки

Ломание костей: Используя этот навык, вы можете травмировать руку или ногу противника. Для того, чтобы использовать этот навык вы должны успешно захватить противника. Затем вы должны объявить, какую руку или ногу намерены сломать и сделать бросок на атаку, используя этот навык. Сложность попадания по противнику при использовании этого навыка выше на 10, но при успешном броске вы автоматически наносите ему драматическую рану вместо броска на повреждение. Если данный бросок оказывается успешным, текущий захват прекращается.

Освобождение: Если вы пытаетесь избавиться от примененного против вас захвата, каждый уровень этого навыка нейтрализует один свободный подъем, который ваш противник получил от улучшения своего захвата.

Сдавливание: В случае, если противник, которого вы взяли в захват, пытается вывернуться, но ему это не удается или в конце каждого раунда, в который вы поддерживали захват, бросьте количество кубиков равное рангу этого навыка, сохраняя только один. Значение, выпавшее на нем, означает количество повреждений получаемых вашим противником. Сразу же после этого ваш противник должен сделать бросок на ранение.

Удар головой: Удар головой является разновидностью атаки, позволяющей вам нанести большое количество повреждений вашему противнику. Платой за это является то, что этот тип атаки наносит повреждения и вам самим. Эта атака может быть использована только в том случае, если вы находитесь в захвате с вашей целью, не важно держите вы противника или он вас. Если атака успешна, она наносит противнику 3с1 повреждений противнику и 1с1 повреждений вам. Не забудьте добавить вашу «мощь» к обоим броскам. Если ваш противник держал вас в захвате и получает драматическую рану в результате этой атаки, его захват прекращается.

Верховая езда

Герой с этим навыком может сесть на любую обездвиженную лошадь и ехать на ней с минимальными усилиями. Однако дополнительная тренировка содержит несколько впечатляющих трюков.

Базовые навыки

Верховая езда: Этот навык используется при обычной езде на лошади. Мастер может потребовать дополнительных бросков в случае если вам приходится делать необычные вещи, такие как ездить галопом (сложность 10), оставаться в седле на вставшей на дыбы лошади (сложность 15) или прыгать на лошади через преграды (сложность 20). Хорошо обученная лошадь может снизить сложность выполнения этих бросков на 5.

Дополнительные навыки

Вскакивание в седло: Вполне возможно, что в жизни вашего героя могут возникнуть ситуации, во время которых необходимо быстро вскочить на лошадь и ускориться прочь. Это навык позволяет вам вспрыгивать в седло на бегу (сложность 15) или при спрыгивании с одноэтажного здания (сложность 20).

Дрессировка животных: Этот навык позволяет вам одомашнивать животных и дрессировать их для того, чтобы они могли исполнять различные трюки или атаковать по команде. Рекомендуемые правила по дрессировке животных можно найти в «руководстве мастера»

Трюковая езда: Трюковая езда позволяет вам встать на седло во время езды (сложность 15), сделать стойку на руках на седле (сложность 20), свешиваться с седла набок, используя лошадь для прикрытия (сложность 20), а так же выполнять другие яркие трюки. Хорошо обученная лошадь может снизить сложность выполнения этих бросков на 5.

Грязная драка

Тонкости бокса – не для каждого. Некоторые люди думают, что честная игра – самый лучший способ позволить себя убить.

Базовые навыки

Атака (грязная драка): Атака – это просто возможность нанести противнику удар и должна использоваться при любом использовании навыка, не прикрытого другой механикой. Мощность удара рукой, то есть бросок на повреждения, наносимые ею равен 0с1.

Дополнительные навыки

Атака (импровизированное оружие): Атака – это просто возможность нанести противнику удар и должна использоваться при любом использовании в бою оружия, не подходящего ни под одну из стандартных категорий. Примерами такого оружия являются стол, сундук, тело другого человека. Правила по импровизированному оружию изложены в разделе «Драма».

Метание (импровизированное оружие): При метании импровизированного оружия, то есть оружия, не входящего ни в один из прочих навыков, вы должны использовать этот навык вместо вашего навыка «Атака (импровизированное оружие)». Дальность, на которую можно метнуть импровизированное оружие очень сильно изменяется в зависимости от его веса. В случае если объект имеет размер с винную бутылку или меньше, она составляет 5 + «Мощь» x 2 метров.

Парирование (импровизированное оружие): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на импровизированное оружие. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь оружием, не входящим ни в один из прочих навыков.

Пинок: Пинок наносит 0с2 повреждений, но сложность попадания по противнику выше на 10. Вы должны заявить об использовании пинка перед атакой и использовать этот навык вместо обычного навыка атаки.

Удар в глаз: Этот тип атаки предназначен для временного ослепления ваших противников. Для его выполнения вам требуется хотя бы одна свободная рука. Вы заявляете то, что наносите удар в глаз и делаете бросок с этого навыка вместо обычного навыка атаки. Если атака успешна, она наносит столько же повреждений, сколько обычная атака голыми руками, то есть 0с1. Помимо этого значение на следующем



кубике действия противника увеличивается на 1 + 1 за каждый подъем сделанный вами при использовании вашей атаки.

Удар в горло: При использовании этого навыка вы наносите удар поперек горла противника. Вы заявляете, что наносите удар в горло и делаете бросок, используя этот навык. При использовании этого навыка сложность попадания по противнику повышается на 15, но если удар успешен и противник не смог избежать его с помощью активной защиты, автоматически он наносит 1 драматическую рану вместо бросков на повреждение и ранение.

Древковое оружие

Вместе с мушкетами на поле боя используется древковое оружие, такое как пики. Солдаты, вооруженные пиками сдерживают врагов все то время, пока мушкетеры перезаряжаются

Базовые навыки

Атака (древковое оружие): Атака – это просто возможность нанести удар противнику.

Парирование (древковое оружие): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на оружие. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь древковым оружием

Дополнительные навыки

Установка в защиту: При использовании древкового оружия против атакующей с ходу конницы или бегущей на пики пехоты вы можете использовать этот навык вместо обычной атаки. Вы заявляете, что используете «установку в защиту» и делаете бросок на попадание с использованием этого навыка. Если атака успешна, добавьте текущую полную инициативу цели к повреждениям.

Командир

Мудрые правители знают, как важны способные командиры для выживания страны. Генерал – это клей, связывающий армию воедино, без его дипломатического и стратегического мастерства армия просто развалится.

Базовые навыки

Стратегия: Стратегия позволяет вам

формулировать боевые планы и организовывать перемещение в крупных масштабах. Вы знаете, когда ваша кавалерия должна обрушиться с холма на вражеский фланг и то, какую местность легче оборонять. Этот навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Руководстве мастера».

Тактика: Тактика позволяет вам командовать в бою группой людей, следовать приказам вашего начальника, который, как вы надеетесь, имеет навык «стратегия». Вы можете организовать перестроение, вдохновить солдат на нападение на противника или провести тренировки по стрельбе. Этот навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Руководстве мастера».

Артиллерия: При стрельбе из орудий для бросков на попадание используется навык «артиллерия» командира расчета. Если орудие находится на борту корабля, при броске на попадание используется навык «пушки».

Воодушевление: Вы можете вдохновить людей на то, чтобы сражаться до победы. Ваши люди слышат ваши слова до и во время битвы и знают, что они непобедимы. Они знают, что вы принимаете правильные решения, и знают то, что отдадут свои жизни не напрасно. Этот навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Руководстве мастера».

Дипломатия: Искусство дипломатии – искусство мира. Слова предотвратили больше войн, чем вызвали пушки. Ваши искренние уверения могут успокоить любого человека, за исключением разве что самого задиристого и разъяренного дуэлянта. Они помогут сохранить вашу кровь там, где ей положено находиться – в ваших жилах.

Засада: Вы знаете, как найти места, в которых можно устроить засаду, а так же признаки, по которым можно определить присутствие в таких местах людей. Этот навык может использоваться как для того, чтобы поставить засаду, так и для того, чтобы ее обнаружить. Правила по использованию этого навыка изложены в разделе «Драма».

Картография: Используя набор картографических инструментов, вы можете делать аккуратно составленные карты. За надежную карту, проданную подходящему покупателю, можно выручить хорошие деньги. Успешный бросок с этого навыка позволяет создать четкую и точную карту. Но завал с броска может безжалостно забросить корабль идущий по ней прямоком в Седьмое Море.

Командование: Этот навык поможет вам оказаться достойным ожиданий ваших людей после того, как вы используете навык «воодушевление», после того, как они поверили в вас. Используя этот навык, вы можете определить то, на что способен каждый из ваших людей в наибольшей степени и сможете давать им советы относительно того, как им лучше делать их работу, не мешая притом другим. Как правило, этот навык используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Руководстве мастера».

Пушки: К качке и поворотам корабля требуется привыкнуть. Это особенно справедливо во всем, что связано со стрельбой из бортовых пушек корабля. Моряки, владеющие этим навыком, способны вести стрельбу зная выработанные приемы и умея рассчитывать время. При стрельбе из бортовых орудий корабля в качестве броска на попадание используется навык «пушки» командира расчета орудия.

Снабжение: Зачастую войны выигрывает именно тот, кто имеет лучше накормленные и отдохнувшие войска. Навык «снабжение» позволяет определить, какое количество запасов требуются армии и то, как их лучше доставить туда, где они необходимы. Как правило, этот навык используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Книге мастера».

Кулачный щит

Каждый может пользоваться кулачным щитом, но в руках бойца, обученного его использованию, он способен превратиться в наступательное оружие.

Базовые навыки

Парирование (кулачный щит): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на кулачный щит. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь кулачным щитом.

Дополнительные навыки

Атака (кулачный щит): Атака – это просто возможность нанести удар противнику. Повреждения, наносимые кулачным щитом при использовании его в качестве оружия равны 1с1.



Лук

Лучники тратят долгие годы на то, чтобы отточить свое мастерство в стрельбе из лука. Умелому лучнику всегда рады в любой армии, кроме того, он способен почти всегда обеспечить присутствие на столе мяса. Авалонские лучники особо известны своим мастерством в обращении с луком.

Базовые навыки

Атака (лук): Атака – это простая возможность попасть в вашего врага. Атака из всех видов луков требует 1 действия на натягивание тетивы и зарядание лука и 1 действия на выстрел.

Стрельник: Вы знаете, как делать и ремонтировать стрелы. Ваша работа включает изготовление древка и его оперения, но не изготовление наконечников. Зачастую их кует для вас кузнец. Этот навык очень полезен для лучников, так как он увеличивает их крайне ограниченный запас стрел. После каждой битвы, в течении которой вы стреляли из лука, вы можете сделать бросок с «разума» + «стрельник». За каждые 10 очков, которые вы выбросите, вы получите 1 стрелу, выпущенную за время боя, в пригодном к использованию состоянии.

Дополнительные навыки

Стрельба навскидку: Многие достаточно опытные стрелки считают частоту стрельбы столь же или даже более важной вещью, нежели точность. При стрельбе с использованием этого навыка вам требуется только одно действие для перезарядки и выстрела, однако сложность попадания повышается на 10. При стрельбе с выстрелом и перезарядкой в течении одного действия, этот навык заменяет навык «атака (лук)». Этот навык не может быть для стрельбы с лошади.

Стрельба с коня: Этот навык заменяет навык «атака (лук)» при стрельбе с лошади.

Трюковая стрельба: За каждый ранг в «трюковой стрельбе» вы вычитаете 5 из любых пенальти, которые воздействуют на ваш выстрел, например из пенальти за дальность и прикрытие. Однако навык трюковой стрельбы не может понизить сложность попадания ниже обычной сложности попадания. Так, например, если цель имеет сложность попадания в 15 + 15 за дальность и укрытие, лучник, имеющий ранг 5 в навыке «трюковая стрельба» не подвержен воздействию 15 очков за пенальти, но должен делать бросок с атаки против базовой сложности в 15, так как этот навык ее не понижает.

Нож

Нож легче спрятать, нежели шпагу, но обычно считается, что он представляет собой меньшую угрозу. Моряки зачастую очень хорошо владеют ножом, так как часто пользуются им в повседневной деятельности.

Базовые навыки

Атака (нож): Атака – это просто возможность нанести удар противнику

Парирование (нож): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на нож. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь ножом.

Дополнительные навыки

Метание (нож): В случае, если вы атакуете противника, метая в него нож, вы должны использовать этот навык вместо навыка «Атака (нож)». Дальность метания ножа равна 5 + «мощь» x 2 метров.

Огнестрельное оружие

Несмотря на то, что пистолет и мушкет являются сравнительно новыми видами оружия, они стремительно завоевывают популярность и распространяются по миру. Однако они все еще являются исключительно неточным оружием. Возможно, что именно это является самым большим недостатком этого вида оружия.

Базовые навыки

Атака (огнестрельное оружие): Атака – это простая возможность попасть в вашего врага. Для перезарядки пистолета требуется 20 действий, для перезарядки мушкета – 30. Другими словами - не занимайтесь этим в середине боя. Бой кончится задолго до того, как вы сможете перезарядить свое оружие. Кроме того, этот навык используется для стрельбы из пистолета, стреляющего «кошкой». Сложность успешного забрасывания «кошки» равна 5 + поправка за дальность.

Дополнительные навыки

Перезарядка (огнестрельное оружие): За каждый ранг в этом навыке, время, которое вы тратите на перезарядание мушкета или пистолета уменьшается на 2 действия.

Панцерхэнд

Айзенцы часто сражаются, надев на свою левую руку тяжелую латную перчатку. Они используют ее для того, чтобы хватать оружие своих противников. Это умение дает Герою возможность пользоваться подобной перчаткой.

Базовые навыки

Атака (панцерхэнд): Атака – это просто возможность нанести удар противнику

Парирование (панцерхэнд): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на панцерхэнд. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь панцерхэндом.

Дополнительные навыки

Апперкот: Апперкот является агрессивной атакой кулаком, которая оставляет вас открытым на некоторое время. После заявления апперкота используйте этот навык для атаки. Вы бросаете 2 дополнительных несохраняемых кубика на повреждения в случае, если апперкот успешен. Однако сложность попадания по вам *до конца фазы* падает до 5. Кроме того, вы не можете использовать до конца фазы любой тип активной защиты.

Тяжелое оружие

Далеко не все бойцы перешли на использование более новых и аналитических стилей боя. Это умение позволяет Герою пользоваться тяжелыми клинками, к которым относятся любое длинноклинковое оружие, не попадающее в категорию фехтовальных клинков, а так же топорами и дубинами. То, что это оружие сейчас не модно, не означает того, что оно не эффективно. Все тяжелое оружие используется с двуручным хватом.

Базовые навыки

Атака (тяжелое оружие): Атака – это просто возможность нанести удар противнику. Отметим, что тяжелое оружие наносит 3с2 повреждений при попадании.

Парирование (тяжелое оружие): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на оружие. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь тяжелым оружием.

Дополнительные навыки

Дополнительные навыки отсутствуют.

Фехтование

Герои, владеющие «фехтованием» понимают основы теории и техники современного фехтования. Это умение позволяет герою использовать фехтовальные клинки, к которым относятся рапира, фойл, короткий меч и шпага. Это умение является основой для фехтовальной подготовки в рамках большей части школ фехтования Тэйи.

Базовые навыки

Атака (фехтование): Атака – это просто возможность нанести удар противнику

Парирование (фехтование): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов принятием их на клинок. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь фехтовальным клинком.

Дополнительные навыки

Дополнительные навыки отсутствуют

Список возможного прошлого

Амнезия

Вы не имеете точной уверенности в том, кто вы такой или в том, как вы оказались в этом месте, но вы совершенно точно уверены в том, что это случилось из-за кого-то. В конце концов, никто не пытался бы вас убить, если бы этого не было. Прошлые «Амнезия» не ограничивает ваших характеристик, умений, навыков, но не позволяет вам вспомнить что-то из вашего прошлого. Люди, которых вы забыли все еще неподалеку и ждут того дня, когда вы вернетесь. Количество очков, потраченных на «амнезию», определяет, сколько опасностей таит ваше туманное прошлое. Возможно, кто-то ждет момента, когда вы расслабитесь, и тогда этот «кто-то» сможет вогнать пулю в ваш затуманенный мозг.

Вендетта

Не зовите это мстостью – месть для молокососов. Не зовите это правосудием – оно слишком милосердно. Вендетта – это нечто совершенно иное. Кое-кто заслужил получить от вас воздаяние, но простого убийства будет недостаточно. Вы хотите причинить ему боль, очень много боли, до бесконечности. Когда вы совершите это, вас может ждать Легион, но вы не беспокоитесь об этом. Когда демоны увидят, что вы сделали с *ним*, они встретят вас с распростертыми объятиями. Количество очков, потраченных на «вендетту» определяет влияние вашей цели, и, возможно, то, что тот, за кем вы идете, знает о вас...или то, насколько он готов вас встретить.

Долг

Бедность слишком плоха для вас? Тогда как насчет того, что вы задолжали кому-то имеющему большую власть и маленькое терпение? Прошлые «Долг» помещают вас в число должников кого-то, кто с удовольствием примет возвращаемое...или с *таким* же удовольствием переломает вам ноги. Число очков, потраченных на «Долг» определяет то, сколько вы денег задолжали, влияние, которое имеет персона или персоны, которым вы должны, и то, насколько старательно ваш кредитор будет стараться вернуть свои деньги.

Жертва охоты

По той или иной причине кто-то пытается добраться до вас. Они не хотят ваших денег, вашего влияния или чего-то подобного. Они просто хотят *вас*. Может быть вы преступник, убегающий от закона, может быть, вы скрываетесь от экстравагантного брака, который хотят навязать вам родители. Вы убегаете от чего-то. Ситуация была бы не столь плоха, если бы только они не были настолько старательны в том, чтобы найти вас, а затем привести вас туда, куда надо. Число очков, которое вы тратите на «жертву охоты» определяет то, насколько старательно вас ищут и то, какие средства они желают потратить на то, чтобы заполучить вас.

Истинная личность

Знаете ли вы или нет, но вы были кем-то совершенно иным. Вы оставили свою истинную личность в прошлом и создали себе новый облик – Героя. То, кем вы были и причины, по которым вы решили оставить свое прошлое могут быть любыми. Возможно – вы сын убитого дворянина, скрывающегося от убийц, возможно – вы бывший под пытками, но бежавший церковный ученый, который изобрел нечто, что, по вашему мнению, слишком опасно для того, чтобы когда-либо увидеть свет. Вы никогда не вернетесь к вашей предыдущей жизни – вы *стали* Героем. И вы всегда должны стараться, чтобы сохранить свою

истинную личность от всего мира на протяжении как можно большего времени. Очки, потраченные на «истинную личность», определяют, насколько была важна ваша *прошлая жизнь*, ищет ли вас кто-то, и то, насколько могущественны те, кто ищет.

Клятва

Слово человека – его честь, а честь – его жизнь. По крайней мере, этому вас учили в военной академии. Вы верите в свою верность данному слову, и вы дали обещание – кому-то, возможно даже себе, которое вы никогда не нарушите. Даже если за это придется заплатить вашей жизнью. Число очков, потраченных на это прошлое определяет, насколько трудным будет сдержать это обещание и то, насколько велики ограничения, которые вам создала эта клятва.

Немезида

Существует кто-то, кто поместил одно имя в верхнюю часть своего «черного списка». Это имя – ваше. Когда-то вы помешали ему. Начиная с этого дня, он начал мешать вашим усилиям и лезть в ваши отношения с другими людьми. Он не старается убить вас. Он хочет превратить всю вашу жизнь в ад. Всего-то навсего. Конечно, сохранение собственной жизни является для него приоритетом над вмешательством в вашу. Но каждый раз, когда у него есть возможность, он постарается использовать ее для того, чтобы быть уверенным, что вы извиваетесь у него на крючке. Число очков, потраченное на прошлое «немезида» определяет, насколько часто ваш противник обращает на вас внимание и о том, сколько сил он желает потратить на то, чтобы устроить вам неприятности.

Обязанность

Вы обязаны кое-что кое для кого сделать. Возможно, этот человек спас вашу жизнь или как-то помог вам в прошлом. Теперь вы обязаны отплатить за помощь. Возможно, вы пообещали для него нечто сделать, будучи пьяным и по ошибке. Но это неважно. Теперь вы должны выполнить обещание – или пострадать от последствий его невыполнения. В случае, если вы не выполните его, это прошлое может превратиться в «немезиду», вы можете потерять репутацию – в общем, по решению мастера. Очки, потраченные на «обязанность», определяют то, насколько трудно будет выполнить обещанное или то, насколько влиятельна персона, для которой вы кое-что должны сделать.

Охотник

Вы потеряли что-то важное. Возможно – очень важное. Возможно, из ваших рук выскользнул сирнетский артефакт, передававшийся в вашей семье из поколения в поколение. Возможно, вы ищите невесту, бежавшую с вашей свадьбы. Возможно ваша цель – человек, бегущий от правосудия, которого, как вы поклялись, вы будете пытаться поймать хоть до конца света. Число очков, потраченных на это прошлое, определяет то, насколько важно для вас заполучить то, что вы ищите, а так же то, насколько опасным или решающим может быть тот человек или предмет, который вы преследуете.

Ошибка

Не важно, сколько раз вы пытались объяснить им, что вы не тот, кого они ищут. Они вас не слушают. Они убеждены, что вы – тот человек, который им нужен, а вы не знаете, как убедить их в том, что они ошибаются. Они думают, что вы знаете вещи, которые вы не знаете. Может быть, они хотят получить что-то, но не говорят вам что именно. Может быть, они все-таки поймут, что вы – не тот, кто им нужен. Поймут, когда замучают вас до смерти.

Побежденный

В какой-то момент вашей прошлой жизни вы были побеждены, окончательно и постыдно, и живете с этим позором и по сей день. Теперь вы собираетесь поставить точку на этих воспоминаниях, помещая себя в ситуации, подобной повлекшей ваш позор. Вы надеетесь, что ваши нынешние, возросшие умения позволят вам на этот раз добиться победы. Конечно же, все это помещает вас в опасные ситуации, оказавшись в которых вы оказываетесь вынужденным сражаться как со своим прошлым, так и со своими внутренними демонами. Количество очков, потраченных на прошлое «побежденный» определяет уровень предстоящих испытаний и вашу потребность в том, чтобы увидеть то, с чем вы столкнулись пережитым и забытым.

Потерянная любовь

Она была светом вашей жизни...а сейчас она с врагом вашей семьи и носит его кольцо на своей левой руке. Она была тем человеком, ради которого вы бы прошли через Ад...а теперь он с *нею*, и они строят планы и плетут интриги, которые должны разрушить доброе имя и репутацию вашей семьи.

«Потерянная любовь» – опасное прошлое, которое бьет по самому сердцу Героя. Когда-то вы любили друг друга. Возможно, вы даже думали, что это было правдой. Но теперь это ушло. Но это не самое худшее. Ваша единственная и истинная любовь теперь ваш враг. Эту ситуацию было бы легко разрешить, но вы до сих пор любите этого человека. Число очков, которые вы тратите на «потерянную любовь» определяет то, насколько влиятелен ваш новый враг и количество сил, которые он желает потратить на то, чтобы погубить вас.

Проклятие

Возможно – это что-то простое, типа неспособности поддерживать серьезные отношения, или что-то более сложное, например – вы прокляты на вечную жизнь до тех пор, пока вы кого-то не полюбите. Жертва может знать все подробности проклятия, но возможно она поняла, что проклята, после того как с ней начали случаться неприятные вещи, которые повторяются с роковой неизбежностью. Вы можете верить в то, что проклятиеечно, а судьба неизбежна или встречать то, что с вами происходит лицом и бороться до последнего, пытаясь предупредить неизбежное. В любом случае, с приобретением этого прошлого вы прокляты и ваше проклятие реально, ощутимо и неизбежно, по крайней мере, на настоящий момент.

Ведьмы судьбы из Водачке являются одним из самых распространенных источников проклятий в «7-м море», однако существует ряд других источников, от разозленной госпожи до мстительного лорда или даже одноглазого бродяги. Для каждого проклятия необходимо определить 3 вещи. Первая и вторая: что вызывает эффект (*триггер*) и каким, в точности, является этот *эффект*. Третья часть – это то, что нужно сделать для того, чтобы проклятие было снято – *искупление*. Искупление может быть определено исключительно мастером, исключительно игроком или по соглашению мастера и игрока. Некоторые игроки находят более интересным и интригующим отыгрывать поиск искупления вместо того, чтобы просто придумать его и двигаться к нему. Проклятия почти всегда конкретны и персональны, так же как те, которые были приведены выше.

Количество очков, потраченных на проклятие, определяют частоту отработки триггера проклятия и то, насколько мощен его эффект. 1-очковые проклятия могут быть простыми социальными проклятиями, такими как «Чтоб ты никогда не был *полностью* счастлив в любви» или «Чтоб ты всегда был вторым во всем» или предсказывать какие-то несущественные события. 2-очковые проклятия несколько хуже, к ним относится, например, такое «Чтоб тебя предал тот, кого ты любишь больше всего». 3-х очковые угрожают жизни или очень неприятны, например – «Каждый, кого ты коснешься, умрет мучительной смертью». Искупление редко включается в очковую стоимость проклятия

Романтика

После многих месяцев флирта, поэзии и прогулок по парку под луной вы, наконец-то, завоевали сердце прекрасной девушки или красивого молодого человека. Или вы так думаете. Однако для того, чтобы сохранить огонь любви горящим, требуется масса усилий. Если вы пренебрежете этим хотя бы на короткое время, этот огонь угаснет. Если вы на некоторое время вы пренебрежете своим возлюбленным, вполне возможно, что вы потеряете это прошлое и приобретете вместо него другое.

«Романтика» - это нечто большее ухаживание симпатичного пирата за красавицей. Это прошлое так же подразумевает и то, что вы защищаете вашу любовь от интригующих соперников, защищаете честь любимого человека и приходите ему на помощь, когда его собственных сил и умений недостаточно для того, чтобы справиться с неприятностями. Стоимость «романтики» определяет, насколько часто вашему возлюбленному требуется помощь, насколько он или она требовательны, и то, сколько соперников жаждут ответных чувств предмета вашей любви.

Соперничество

Он не является вашим врагом. На деле он может быть даже вашим лучшим другом. Кем бы он ни был, он оспаривает у вас первенство в чем-то важном для вас. Он может, так же как и вы, претендовать на руку вашей возлюбленной, он может соревноваться с вами в попытках добиться членства в Молниеносной Страже или просто быть чуть-чуть лучшим, нежели вы фехтовальщиком. Он не обязан быть вашим врагом, но много ли соперников остались друзьями после многих лет соревнования?

Страх

Глубоко под тем, чем вы живете и дышите, вы чего-то боитесь – темноты, открытых мест, людей или даже магии. Что бы ни было причиной результат один – каждый раунд при столкновении с тем, чего вы боитесь, вы или теряете количество действий равное потраченным на страх очкам или сохраняете все свои действия, но все они должны быть направлены на то, чтобы избежать того что вызывает страх или на то, чтобы защитить себя. Во втором случае действия не могут тратиться на что-то другое, включая атаки.

Список разновидностей тайны

Слабости

Амбициозный

Вы ищите власти. Деньги – это хорошо, но еще больше вы любите стоять во главе других людей. Не исключено, что вас погубит рискованная попытка добиться власти, которая провалиться.

Мастер имеет право активировать вашу «слабость» для того, чтобы заставить вас вступить в борьбу за власть, даже если эта борьба будет для вас рискованной.

Аморальный

Цель оправдывает средства. Вы не против совершения отвратительных с моральной точки зрения вещей для того, чтобы добиться благородных целей. К сожалению, это отталкивает от вас тех людей, которые могли бы поддержать вас в достижении ваших целей, если бы вы не использовали подобных методов.

Ваш мастер может использовать эту «слабость» для того, чтобы рассеять какие бы то ни было сомнения в моральной правомерности ваших действий в случае, если они у вас появятся.

Безрассудный

Вы редко испытываете страх. К сожалению, очень часто именно страх является той вещью, что удерживает людей от того, чтобы делать глупые вещи. Можете быть уверенным, вы не дрогните, встретив самое ужасное чудовище из существующих, однако вы никогда не почувствуете того, что противник превосходит вас и нужно бежать.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы вынудить вас игнорировать любые колебания и беспокойство, возникающие в случае, если вы столкнулись с потенциальной опасностью.

Влюбчивый

Вы продолжаете влюбляться не в тех людей. Вы можете быть обычным солдатом, который с первого взгляда влюбился в дочь короля или Героем, который влюбился в дочь Злодея, не зная про то, кто она такая.

Ваш мастер может активировать эту «слабость» для того, чтобы стрела купидона поразила вас в очередной раз.

Высокомерный

Вы искренне верите в то, что вы лучше других. Ваши идеи самые лучшие, ваша одежда самая модная и вы стремитесь дать всем остальным понять то, насколько вы лучше них.

Мастер может активировать эту «слабость» для того, чтобы вы выразили свое презрение или пренебрежение по отношению к кому-то еще.

Гедонист

Вы любите хорошо проводить время. Вы слишком много веселитесь, слишком много пьете и слишком много едите. У вас имеются проблемы в том, чтобы ответить отказом на предложения присоединиться к кому-то в выпивке и иногда можете начать уваливать от обязанностей в случае, если вам предложат более приятное времяпровождение.

Мастер может активировать эту «слабость» для того чтобы вы потеряли бдительность и хорошо провели время

Гордый

Вы не любите принимать помощь от других. Если подарок или предложение помощи хоть в чем-то напоминает милостыню или проявление жалости, вы приходите в негодование и отвергаете ее.

Мастер может активировать эту «слабость» для того, чтобы вынудить вас отказаться от помощи.

Горячая голова

Вы всегда готовы к драке. К большой драке. Вы легко вспыхиваете и готовы выхватить шпагу при малейшем намеке на оскорбление.

Мастер может активировать эту «слабость» для того, чтобы вы вспылили и потеряли самообладание.

Доверчивый

Вы не верите в то, что другие люди могут лгать вам и подталкивать вас на дурной путь. В конце концов, все люди по сути добры, не так ли?

Мастер может активировать эту «слабость» для того чтобы успокоить ваши сомнения и любые подозрения, которые могут возникнуть у вас относительно других лиц.

Жадный

Деньги заставляют ваши глаза светиться от радости. Чем их больше, тем веселее вам. По крайней мере, пока вы их тратите.

При дележе добычи, предложении вам солидной взятки или при намеке на баснословных размеров сокровище ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы убедить вас урвать настолько много денег, насколько возможно.

Завистливый

Похоже, что все имеют что-то лучшее, нежели то, что есть у вас. У них больше денег, они лучше развлекаются и их жены красивее вашей. Вы склонны завидовать даже в мелочах.

Мастер может активировать эту «слабость» для того, чтобы вы начали добиваться того, что принадлежит кому-то еще. Вы должны попытаться это заполучить.

Лояльный

Для вас очень, очень тяжело оставить друга, даже для того, чтобы побежать и привести для него помощь. И забудьте о том, что можно оставить умирать раненого товарища.

Ваш мастер может активировать эту «слабость» для того, чтобы вынудить вас вернуться к раненому другу, остаться с павшим товарищем или не дать вам предать нанимателя.

Любопытный

В случае, если вы посреди ночи услышите странный шум на верхнем этаже вашего дома, вы испытаете непреодолимое желание отправиться туда и разобраться в чем дело. Не то, чтобы вы тупы, но иногда голосок, говорящий: «Ну что может случиться, если я...» звучит слишком громко для того, чтобы его проигнорировать.

Мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы вынудить вас разобраться с чем-то необычным даже в том случае, если это может быть опасным.

Невнимательный

Ваш разум имеет привычку куда-то убежать в самые нужные моменты. Он начинает скакать с одной мысли на другую и вам очень сложно сконцентрироваться на том, что происходит здесь и сейчас.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы вы автоматически завалили бросок на наблюдательность или получили пенальти в -2 несохраняемых кубика на любой бросок против неожиданной атаки.

Нерешительный

Вы известны тем, что теряетесь, оказавшись перед сложным выбором или необходимостью принять решение немедленно. В случае если вы окажетесь в ситуации выбора между преследованием удирающего злодея или спасением любимой, которую опускают в яму со змеями, скорее всего вы будете мучительно решать, что же делать до тех пор, пока что-то, возможно крик любимой о помощи, не подтолкнет принятие решения.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» в момент, требующий быстрых действий. При активации вы выбрасываете 1 кубик действия из кубиков, бросаемых на инициативу.

Неудачливый

Удача это то, что встречается у других людей. Вы не абсолютный неудачник, вы не прожили бы столько, если бы это было так. Вам просто не очень часто везет. Смотрите на это так: если вам требуется немного слепой удачи для того, чтобы быстро выбраться из скользкой ситуации, то, скорее всего, вам придется разбираться с этой ситуацией несколько дольше, чем обычному человеку.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы заставить вас перебросить успешный бросок, сложность которого 25 или выше. Мастер может использовать этот недостаток не более 1 раза на 1 бросок.

Предвзятый

Вы очень быстро составляете свое мнение о людях и очень медленно его меняете. Кроме того, вы имеете привычку судить людей по тому, как они выглядят. Если человек одет как пират, вы будете считать его псом и негодяем, не важно насколько по-джентельменски он себя ведет. Человек, заляпанный грязью явно крестьянин, а женщина, одетая в откровенное платье однозначно является проституткой

Мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы вынудить вас вывести определенные заключения и составить неадекватное мнение о только что встреченном вами человеке.

Самоуверенный

Нет вещи, которую вы не смогли бы сделать. Если вы захотите, вы сможете победить лучшего фехтовальщика всей Тэйи. У вас просто пока что не было причины это делать. И вы уверены, что эта трещина не настолько широка для того, чтобы вы не могли ее перепрыгнуть.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы отменить любые ваши сомнения в ваших собственных способностях.

Сладострастник

Вы склонны к распутству и имеете склонность к тому, чтобы преследовать удовольствия плоти. Симпатичная женщина или мужчина, сообразно вашему вкусу, является почти непреодолимым соблазном для вас.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы убедить вас поддаться соблазну.

Страстный

Вы не способны иметь слабое мнение. Во все вещи, в которые вы верите, вы верите так, словно сама ваша жизнь зависит от этого. То, во что вы не верите, вы ненавидите так же страстно.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы вынудить вас страстно защищать одно из своих мнений, неважно, насколько для этого не подходят время и место.

Трусливый

Вы имеете обостренный инстинкт самосохранения. Вы часто сомневаетесь в том, стоит ли рисковать, даже в том случае, если для этого есть хороший повод.

В случае, если сталкиваетесь с чем-то потенциально опасным, таким как полет над ямой с шипами на изношенной веревке, ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы отговорить вас от того, чтобы подвергать вашу жизнь опасности.

Упрямый

Вы очень редко меняете свое мнение. Возможно, вы вообще его не меняете. Единожды решив, что и как нужно делать, вы следуете своему решению, неважно как изменяется ситуация. Попытки убедить вас в том, что вы не правы отскакивают от вас не вызывая никакого эффекта.

Ваш мастер может активировать вашу «слабость» для того, чтобы не дать вам изменить свое решение.

Добродетели

Адаптивный

Вы мгновенно реагируете на изменения в ситуации благодаря своей молниеносной скорости мышления. Если кто-то прыгнет на вас с балкона, вы спокойно отступите в сторону. В случае, если лезвие ловушки выскакивает из пола для того, чтобы рассечь вас надвое, вы сохраняете достаточно присутствия духа для того, чтобы отпрыгнуть в сторону.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы отменить эффект внезапной атаки. Эта добродетель применяется только к вам. Остальные не получают никаких преимуществ от нее.

Альтруист

Вы всегда готовы помогать другим. Более того - вы чувствуете, что вам приятнее жить тогда, когда вы помогаете кому-то, нежели чем тогда, когда вы работаете для достижения своих целей.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы перебросить заваленный бросок, использовавшийся для того, чтобы помочь кому-то еще. Вы можете сделать это один раз на бросок.



Богоугодный

Вещи, происходящие вокруг вас, случаются как раз в нужный момент. Вы попадаете в тюрьму перед началом большого побега, трюхлявые доски пола проваливаются под вами как раз в тот момент, когда злодей собирается вас добить, а каждая ловушка, в которую вас бросают, имеет встроенный в нее удобный метод спасения

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы обеспечить себе и команде удачный путь спасения из текущей сцены. Ее использование вытаскивает вас и всю команду из вашего текущего затруднительного положения. Каждое использование этой «добродетели» приводит к тому, что в начале следующей истории вы получаете на 1 кубик драмы меньше. Поэтому эту добродетель следует использовать только в самом крайнем случае.

Вдохновляющий

Ваше присутствие рядом толкает людей на большие достижения. Вы всегда вдохновляете других и помогаете им найти в себе несколько больше сил, чем они сами от себя ожидают.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы добавить 1 сохраненный кубик к действию любого другого Героя. Кроме того, он может тратить на это действие дополнительные кубики драмы, если желает.

Верный

В случае, если вам понадобится прыгнуть, держась за веревку и схватить падающего вниз любимого человека для того, чтобы спасти его от ужасной смерти на камнях далеко внизу, вы окажетесь на высоте. В такие моменты все ваши силы собираются, и вы оказываетесь способны превзойти свои нормальные возможности, совершая невероятные вещи благодаря своему героизму и мастерству.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы удвоить количество ваших сохраняемых кубиков, которые вы используете для одного действия, которое прямо направлено на спасение жизни любимого человека или друга.

Владеющий собой

Словесные камни и стрелы направленные в вас отскакивают от вас как от скалы. Вы видите попытки соблазнения и способны рассеять их смехом. И конечно никто и никогда не сможет вас запугать.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы любая попытка «словесного поединка» направленная против вас автоматически провалилась.

Волевой

Пропусту говоря, ничто в этом мире не способно помешать вам двигаться к вашей цели. Ничто.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы помешать мастерским персонажам, противостоящим вам в бою, использовать кубики драмы до конца сцены.

Дружелюбный

Вы легко заводите друзей и обладаете легким характером, который заставляет окружающих любить вас. Как следствие в случае, если вам нужна помощь для того, чтобы выбраться из неприятной ситуации друзья вам непременно ее окажут.

Активация этой «добродетели» стоит 2 кубика драмы и гарантирует вам «связь» какого-то типа, которая появится до конца сцены. Мастер определяет, является ли эта связь союзником, приятелем или информатором, все зависит от условий, в котором вам эта «связь» понадобилась. Мастер так же определяет, сохраниться ли эта «связь» после конца Главы.

Интуит

Каким-то образом всегда получается так, что вы знаете вещи, которых не должны. Случайные кусочки информации сцепляются в глубинах вашего разума, приводя вас к решениям, о существовании которых другие даже не предполагали. Эти ощущения не всегда могут дать вам тот ответ, который вы ищите, но наверняка ведут вас в правильном направлении.

Активация этой «добродетели» не требует кубиков драмы, но активирована она может быть только мастером. Активировав ее, мастер даст вам подсказку или кусочек информации, который вернет команду на след. В конце игровой сессии вы получите 2 дополнительных очка опыта минус 1 за каждую активацию вашей «добродетели». Каждый раз, когда мастер хочет активировать ее, вы можете запретить ему это делать и сберечь опыт. Если ваша «добродетель» была активирована более двух раз за сессию, вы начинаете терять опыт из полного количества очков опыта, получаемого вами за приключение.

Командир

Вы выделяетесь своей уверенностью и хладнокровием. Из-за этого ваши противники начинают нервничать, так как это вызывает у них предположение о том, что вы знаете что-то, чего они не знают.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы получить Уровень Страх 1 на 1 сцену. Мастер имеет правила по страху в своем «руководстве».

Наблюдательный

Ваши глаза легко улавливают детали. Вы замечаете легкие отблески света в секретных проходах и враждебные взгляды дам направленные на человека, с которым вы разговариваете. Ваша наблюдательность стала вашей второй природой и вы редко пропускаете то, что может быть важным.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы сделать автоматически успешный бросок на наблюдательность.

Отважный

Некоторые виды чудовищ, встречающихся на Тэе способны вызывать сверхъестественный ужас в сердцах людей. Вы неуязвимы для их мощи, что делает вас особо опасным для них. В случае если чужовище привыкло к тому, что люди разбегаются в ужасе при его появлении и встречает Героя, который остался и вступил с ним в бой, оно теряет уверенность и может предположить, что на этот раз из охотника оно превратилось в добычу.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы отразить эффекты страха обратно на одного из ваших противников. Попросту говоря, уровень страха чудовища воздействует на него самого, а не на вас. Однако на остальных членов группы страх, вызываемый чудовищем, все равно воздействует.

Победоносный

Вас любит бог Войны. Каким-то образом, в моменты, когда вы обречены на проигрыш в битве, вы можете вызвать в себе невероятные резервы силы, позволяющие вам легко валить с ног ваших противников – в случае, если вы сможете пробить их защиту.

Вы должны активировать вашу «добродетель» после попадания по противнику, но до броска на повреждения. После активации вы не делаете броска на повреждения – противник получает драматическую рану автоматически.

Практичный

Вы были в этом месте, вы видели подобные вещи и вы получили больше, чем могли бы знать и уметь.

Потратьте кубик драмы для того, чтобы активировать вашу «добродетель». После этого вы получаете 1 уровень в любом навыке, которого вы в настоящий момент не имеете, до конца сцены.

Предвидящий

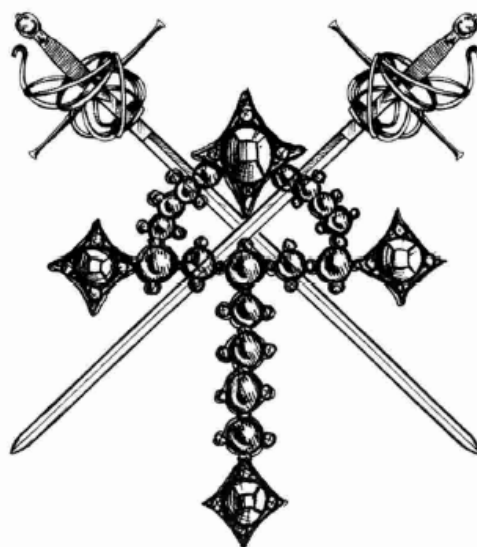
Для того, чтобы бороться со злом, вы должны понимать его, и вы его понимаете. Возможно, вам это не нравится, но вы можете поместить себя на место злодея и понять его.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы предсказать, что злодей или его приспешник будет делать в следующем действии. Как только мастер сказал вам, каким будет это следующее действие, он не может изменить своего решения, независимо от ваших действий.

Пример

Вы ведете людей за собой собственным примером. Вы очень хорошо можете показать им, что надо делать для того, чтобы скоординировать их усилия с вашими.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы позволить остальным членам группы использовать один из ваших навыков на вашем уровне во время общей активности, например такой, как маскировка



в лесу. Однако они получают это преимущество только на один бросок.

Провидец

Некоторые люди думают, что в вашей крови течет некоторая доля колдовской. Другие полагают, что у вас просто очень острые глаза и тонкий слух. Правда состоит в том, что вы всегда чувствуете то, что чего-то не понимаете. Вы всегда знаете, что это ощущение приходит перед тем, как придут неприятности, причем придут скоро.

В любое время вы можете потратить кубик драмы на то, чтобы активировать свою «добродетель». В следующий раз, когда мастер будет готовить для вас какой-то неприятный сюрприз, он даст вам предупреждение прямо перед тем, как его устроить. Как только вы получите предупреждение, вам придется потратить дополнительный кубик драмы на то, чтобы реактивировать эту «добродетель».

Проницательный.

Вы понимаете человеческую природу. Вы можете быстро определить ключевые характеристики личности другого человека. Это может оказаться важным для того, чтобы определить возможные действия врага или выяснить его слабости.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы определить «тайну», имеющуюся у другого Героя или мастерского персонажа. Кроме того, в случае если вы определили то, что злодей имеет «хитрость» - аналог «добродетели» героя, вы можете тратить кубики драмы для того, чтобы предупредить активацию «хитрости» тем же способом, каким предотвращается использование «слабости» персонажа.

Расслабляющий

Другим людям хорошо возле вас. Вы можете помочь им ощутить то, что они в безопасности. Даже в том случае если на группу будет пикировать разъяренное чудовище, ваш пример будет успокаивать всю остальную группу и определять ее ощущения до тех пор, пока вы спокойны.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы до конца сцены отменить эффект одного уровня страха, действующего на вашу команду, включая вас. Вы можете делать это столько раз, сколько хотите.

Собранный

Вы можете сконцентрировать все силы на достижении одной цели. Ваш мир сужается, в нем остается только та вещь, над которой вы работаете. Это позволяет вам добиваться больших успехов, располагая ограниченными ресурсами.

Активировав эту добродетель, вы можете перевести 1 уровень ранга из одной характеристики в другую до конца сцены. Так, например, если вы имеете «стойкость» 4 и «мощь» 2, вы, например, можете перевести единицу из «стойкости» в «мощь» и получить в результате «стойкость» 3 и «мощь» 3. Используя эту «добродетель» вы можете превышать нормальный максимальный уровень характеристики.

Творческий

Иногда вы испытываете внезапные вспышки вдохновения. Вы можете заметить, например, что на стенах комнаты столько же фресок, сколько имеется выпуклостей на странном артефакте и исходя из этого сделать вывод о том, что фрески содержат подсказку о том, что делает каждая выпуклость.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы получить идею от мастера. Вы в общих словах говорите мастеру о том тупике, в котором оказались, а он должен дать вам идею, способную помочь вам решить проблему. Эта идея может быть как подсказкой, так и головоломкой, хотя, как правило, эта головоломка не будет очень сложной.

Удачливый

Мелкие раздражающие неудачи, преследующие других людей, вас, по-видимому, обходят стороной. Лошади, на которых вы скачете, не пробегут под низко расположенными толстыми ветвями, и вы никогда не упадете в воду, делая легкий прыжок с причала на борт корабля.

Вы можете активировать свою «добродетель» для того, чтобы перебросить любой заваленный бросок, сложность которого 20 или меньше. Однако вы можете делать это не более 1 раза на ситуацию. Вы удачливы, но иногда даже у самых удачливых людей случается плохой день.



Имущество и цены

Цены, приведенные здесь, даны в гильдерах и центах (1/100 гильдера)

Одежда

Башмаки, обычные	2 г
Башмаки, хорошие	5+ г
Верхняя одежда, дорогая	3 г
Верхняя одежда, обычная	1 г
Вуаль	5 ц
Жилет	40 ц
Зимняя одежда, джентльменская	5+ г
Зимняя одежда, простая	1 г
Камзол	80 ц
Костюм, шелковый	4+ г
Костюм, обычный	1 г
Мантия, экзотическая	7+ г
Маска	30 ц
Нижнее белье	1+ г
Очки	5+ г
Парик	1 г
Пелерина	1 г
Передник, кожа	80 ц
Передник, ткань	8 ц
Перчатки, кожа	20 ц
Перчатки, хлопок	10 ц
Перчатки, шелк	2+ г
Перчатки, экзотические	7+ г
Платье, дорогое	5+ г
Платье, обычное	2 г
Плащ, землекопов	4 г
Плащ, обычный	1 г
Плащ, хороший	3 г
Пояс для денег	40 ц
Сапоги	3 г
Туфли, дорогие	2+ г
Туфли, обычные	50 ц
Туфли, снежные	2+ г
Шляпа, треуголка	1 г
Шляпа, широкополая	1 г

Поездки и транспорт

Бык	90 г
Карета (2 лошади)	200 г
Карета (4 лошади)	400 г
Карета (6 лошадей)	800 г
Лошадь, боевая	750 г
Лошадь, верховая	60 г
Лошадь, пони	45 г
Лошадь, скаковая	1000+ г
Лошадь, упряжная	50 г
Мул	40 г
Осел	35 г
Повозка (1 лошадь)	40 г
Повозка (1 пони)	25 г
Путешествие, по земле	3 г/100 миль
Путешествие, по морю	5 г/100 миль
Сани	50 г
Сани, собачья упряжка (7 собак)	70 г
Фургон (2 лошади)	60 г
Фургон (4 лошади)	80 г

Упряжь и аксессуары

Колпак на сокола	1 г
Одеяло для лошади	50 ц
Перчатка сокольного	1 г
Попона	50 ц
Птичья клетка	1+ г
Пути для лошади	1 г
Сбруя	75 г
Седельные сумы	5 г
Седло, боевое	30 г
Седло, вьючное	10 г
Седло, дамское	15 г
Седло, обычное	15 г
Удила и уздечка	5 г
Ярмо	1 г

Оружие

Авалонский длинный лук	10 г
Арбалет	12 г
Дага	8 г
Древковое оружие	14 г
Короткий меч	18 г
Кремневый мушкет	20 г
Кремневый пистолет	20 г
Кулачный щит	4 г
Лук	8 г
Нож	6 г
Палаш	10 г
Панцерхэнд	5 г
Тяжелое оружие	8 г
Фехтовальный клинок	15 г

Аксессуары для оружия

Байонет	3 г
Болты, обычные (20)	40 ц
Болты, с кошкой (5)	2 г
Колчан (на 20 стрел)	1 г
Кремень для ружья или пистолета	10 ц
Мерка для пороха	1 г 20 ц
Ножны, для ношения на поясе	2 г 50 ц
Перевязь, обычная	1 г
Перевязь, украшенная	4+ г
Порох (на 10 выстрелов)	1 г
Пороховница (на 10 выстрелов)	50 ц
Пуледелка	90 ц
Свинец (на 10 пуль)	50 ц
Стрелы, нормальные (20)	40 ц
Стрелы, с кошкой (5)	2 г

Разнообразное имущество

Бинты (3)	1 г
Веревка (15 м)	1 г
Вещмешок	7 ц
Деревянный молоток	50 ц
Замок (сложность 10)	5 г
Замок, +5 к сложности (до 30)	2 г
Засоленная провизия (на неделю)	1 г

Зубило	50 ц	Лопата	1г 50 ц
Кирка	75 ц	Наковальня	20 г
Киркомотыга	2 г	Напильник	15 ц
Компас	1+ г	Нить (3 м)	10 ц
Кости игральные (деревянные)	25 ц	Ножницы	4 г
Кошка	2 г	Пила	3 г
Крючья скалолазные, деревянные	1 г	Подзорная труба	5+ г
Крючья скалолазные, железные	1 г	Секстан	5+ г
Лампа	2 г	Система блоков	8 г
Ледоруб	2 г	Струна/бечевка (15 м)	25 ц
Лом	1 г	Ткацкий станок	120 г
Лопата	1 г 50 ц	Точильный камень	1 г
Масло для лампы	10 ц/час	Точильный станок	30 г
Молоток	75 ц	Цепь	1 г / 30 см
Мыло	3 г	Швейная игла	30 ц
Набор лубков	20 ц	Щипцы	2 г
Носилки	25 ц		
Одеяло	1 г		
Отмычки	10 г		
Палатка (10-местная)	40 г		
Палатка (2-местная)	10 г		
Перчатки для лазания	2 г		
Плащ землекопов	4 г		
Подушка	50 ц		
Свисток	1 г		
Столовый набор	2 г		
Топор	1 г		
Туба для карт и свитков	1 г		
Факел (6)	50 ц		
Циновка	1 г 25 ц		
Шест, 3 м	1 ц		

Пища и жилье

Банкет (на 4-10 человек)	5+ г
Бренди (бутылка)	2 г
Вино, отличное (бутылка)	5+ г
Вино, среднее (бутылка)	10 ц
Вино, хорошее (бутылка)	1 г
Вяленое мясо (на неделю)	1 г
Жилье, хорошее (за неделю)	1 г
Завтрак, хороший (на 1 человека)	5 ц
Ликер (мерный стаканчик)	10 ц
Мед (1 бутылка)	15 ц
Пиво (1 кружка)	5 ц
Пиво (бочонок)	20 ц
Ром (бутылка)	10 ц
Свинина (0,5 кг)	15 ц
Сидр (4,5 л)	3 ц
Ужин (на 4 человек)	1 г
Фрукты (5)	10 ц
Фрукты, цитрусовые (5)	50 ц
Чай (0,5 кг)	5 ц
Эль (1,25 л)	3 ц

Инструменты

Бритва	2 г
Гвозди (3 кг)	5 г
Железная проволока	3 ц/30 см
Клещи	3 г
Кузнечные мехи	20 ц
Лезвия для ножей	6 г
Лестница	2 г

Научный инструментарий

Перегонный куб	3 г
Весы и гири	14 г
Корзина, плетеная	2 г
Мензурки (4)	3 г
Мехи	150 ц
Книга, пустая, 100 страниц	1 г
Книга, научная	1 - 10 г
Жаровня	25 г
Свеча, воск для печатей (на 5 раз)	50 ц
Мел (12 кусков)	1 г
Часы с маяником	200 г
Часы водяные	40 г
Тигель	5 г
Ковш	1 г
Колба	40 ц
Воронка	1 г
Часы, песочные	5 г
Чернила (5 бутылок)	3 г
Линзы (выпуклая и вогнутая)	13 г
Логарифмический стол	1 г
Измерительные инструменты	1 г
Микроскоп (50-кратный)	75 г
Зеркало, большое	25+ г
Зеркало, маленькое	10 г
Ступка и пестик	3 г
Перо	5-15 г
Призма	15 г
Хирургический набор	150 г
Щипцы	1 г
Тренога	5 г
Труба, стеклянная, за 30 см	20 ц
Пинцет	25 ц
Пузырек	10 ц

Образцы Археологов

Айзенский защитник

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 2, Характер 2

Тайна: Верный

Преимущества: Военная академия (2), Членство: Общество Исследователей (5), Патрон (2)

Преступник: Азартная игра 1, Шарлатанство 2, Слежка 3, Скрытность 3, Засада 1, Отмычки 1

Доктор: Диагноз 3, Первая помощь 3, Шарлатанство 2, Хирургия 1

Атлетика: Лазание 2, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3

Тяжелое оружие: Атака (тяжелое оружие) 3, Парирование (тяжелое оружие) 3

Панцерхэнд: Атака (панцерхэнд) 3, Парирование (панцерхэнд) 3

Верховая езда: Верховая езда 3

Доход: 30 гильдеров изначально, 10 гильдеров в месяц

Вендельский археолог

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 2, Характер 2

Тайна: Завистливый

Прошлые: Соперничество (2), Страх (1)

Преимущества: Членство: Общество Исследователей (5), Членство: торговая гильдия (4), Связь (начальник порта) (1), Связь (контрабандист) (1), Университет, Лингвист, Языки: Айзенский (1), Высший айзенский (1), Тэянский (Ч/П) (3), Авалонский (1), Монтеньский (1)

Придворный: Танец 1, Этикет 1, Стиль 1, Оратор 2, Дипломатия 2, Политика 2

Торговец: Изготовитель керамики 1, Писец 2, Торговля 1

Ученый: История 2, Математика 1, Философия 1, Исследования 3, Оккультизм 2

Человек улицы: Общение 3, Уличная навигация 1

Атлетика: Работа ног 2, Лазание 3, Спринт 1, Метание 1

Доход: 2с2 x 3 гильдера изначально, 2с2 гильдера в месяц.



Независимый Землекоп - Водачче

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 4, Стойкость 2, Характер 2

Тайна: Гордый

Прошлые: Немезида (Член Общества Исследователей) (1)

Преимущества: Негодяй (3), Патрон (6)

Преступник: Азартная игра 1, Шарлатанство 1, Слежка 1, Скрытность 2, Отмычки 2

Торговец: Писец 2, Оценка 1

Человек улицы: Общение 1, Уличная навигация 2, Знание дна 1

Атлетика: Лазание 3, Работа ног 3, Спринт 3, Метание 1, Мягкое падение 1, Перекаты 2

Грязная драка: Атака (грязная драка) 2, удар в глаз 1

Фехтование: Атака (фехтование) 3 Парирование (фехтование) 3

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3

Доход: 240 гильдеров изначально, 80 гильдеров в месяц.

Примечания: Стартовая репутация -10.



Образцы Придворных

Кастильский Танцор

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 2, Характер 3

Тайна: Провидец

Прошлое: Жертва охоты (2)

Преимущества: Способность пить (1), Патрон (2),

Языки: Монтеньский (1), Водачке (1)

Торговец: Ювелир 2, Оценка 1

Исполнитель: Актер 1, Танец 3, Оратор 1, Пение 1

Моряк: Равновесие 3, Лазание 1, Узлы 1, Рангоут 1, Прыжки 1

Грязная драка: Атака (грязная драка) 2, Удар в глаз 1, Удар в горло 1

Нож: Атака (нож) 3, Парирование (нож) 3, Метание (нож) 1

Доход: 30 гильдеров изначально, 10 гильдеров в месяц

Уссурский посол

Мощь 3, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 3, Характер 2

Тайна: Лояльный

Преимущества: Собственность (1), Стойкость (3), Большой (5), Лингвист (2), Языки: Тэянский (Ч/П) 4, Уссурский (Ч/П) 1, Монтеньский (Ч/П) 3

Придворный: Танец 2, Этикет 3, Стил ь 1, Оратор 3, Политика 1, Дипломатия 1, Искренность 1

Охотник: Рыбная ловля 1, Знание знаков 1, Чтение следов 2, Ловушки 2

Исполнитель: Актер 2, Танец 2, Оратор 3, Пение 1, Рассказчик 1

Бокс: Работа ног 3, Атака (бокс) 2, Серия ударов 2, Хлопок по ушам 1

Доход: 500 изначально, 0 в месяц.

Вендельский торговец

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Тайна: Жадный

Прошлое: Охотник (2)

Преимущества: Слуги (телохранитель) (3), Членство: гильдия торговцев (4), Лингвист (2), Языки: Тэянский (Ч/П) (3), Водачке (Ч/П) (2), Монтеньский (Ч/П) 2

Придворный: Танец 1, Этикет 3, Стил ь 1, Оратор 3, Искренность 1, Нахлебничество 1

Торговец: Один базовый навык 3, Бухгалтерия 1, Оценка 1, Торговля 1

Человек Улицы: Общение 3, Уличная навигация 3, Знание магазинов 2

Атлетика: Лазание 1, Работа ног 3, Спринт 3, Метание 1

Фехтование: Атака (фехтование) 3, Парирование (фехтование) 3

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3

Доход: 3с2 x 3 гильдера изначально, 3с2 в месяц.

Образцы Пиратов/Моряков

Авалонский Матрос

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 3, Характер 2

Тайна: Вдохновляющий

Прошлое: Соперничество (2)

Преимущества: Военное Звание (2)

Человек искусства: пение 3

Атлетика: Лазание 2, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1

Моряк: Равновесие 3, Лазание 2, Узлы 3, Рангоут 3, Знание моря 1

Грязная драка: Атака (грязная драка) 3, Атака (импровизированное оружие) 1, Метание (импровизированное оружие) 1

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3

Нож: Атака (нож) 3, Парирование (нож) 3

Доход: 30 гильдеров изначально, 10 гильдеров в месяц

Кастильский Рулевой

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 2, Характер 2

Тайна: Наблюдательный

Прошлое: Истинная личность (3)

Преимущества: Кастильское образование (10), Собственность (1), Опасная красота (3), Языки: Тэйянский (Ч/П)

Моряк: Равновесие 3, Лазание 3, Узлы 1, Рангоут 1, Навигация 3, Кораблевождение 3

Атлетика: Лазание 3, Работа ног 3, Спринт 3, Метание 1

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3

Бокс: Атака (бокс) 3, Работа ног 3, Серия ударов 2

Доход: 500 гильдеров изначально. 0 гильдеров в месяц

Волшебник Морских Псов (Порте)

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 2, Характер 3

Тайна: Нерешительный

Прошлое: Проклятый 3

Преимущества: Дворянин (5), Языки: Монтеньский (Ч/П) (1), Водачке (Ч/П) (2), Авалонский (Ч/П) (3)

Порте (полнокровное): Карман 3, Кровавая метка 2, Перенос 2

Придворный: Танец 1, Этикет 1. Стил ь 1, Оратор 1

Доктор: Диагноз 1, Первая помощь 3, Шарлатанство 1

Моряк: Равновесие 1, Лазание 2, Узлы 1, Рангоут 1

Человек улицы: Общение 1, Уличная навигация 1

Атлетика: Лазание 2, Работа ног 2, Спринт 1, Метание 1

Фехтование: Атака (фехтование) 1, парирование (фехтование) 1

Доход: 1500 гильдеров изначально, 500 гильдеров в месяц.





Образцы Священников

Кастильский священник

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 2, Характер 2

Тайна: Доверчивый

Преимущества: Вера (5), Духовный сан (4) Языки: Тэянский (Ч/П) (3), Кастильский (Ч/П) 1, Университет (1), Связь (Член Невидимой Коллегии) (1)

Придворный: Танец 1, Этикет 1, Стиль 1, Оратор 3, Дипломатия 3, Нахлебничество 1

Доктор: Диагноз 2, Первая помощь 3, Шарлатанство 1, Хирургия 2

Торговец: Писец 2

Ученый: История 2, Математика 1, Философия 2, Исследования 2, Натуральная философия 2, Теология 3

Человек улицы: Общение 3, Уличная навигация 3, Знание дна 3

Доход: 90 гильдеров изначально, 30 гильдеров в месяц

Инисморский Корабельный Капеллан

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 3, Характер 2

Тайна: Лояльный

Преимущества: Вера (5), Духовный сан (4), Железная воля (3)

Человек искусства: Пение 3, Музыкальный инструмент (один любой) 2

Доктор: Диагноз 3, Первая помощь 3, Шарлатанство 1, Дантист 1, Хирургия 1

Моряк: Равновесие 3, Лазание 2, Узлы 2, Рангоут 2

Ученый: История 2, Математика 1, Философия 3, Исследования 2, Теология 1

Бокс: Атака (Бокс) 3, Работа ног 3, Серия ударов 3, Апперкот 3

Доход: 90 гильдеров изначально, 30 гильдеров в месяц

Священник Водачке

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 4, Стойкость 2, Характер 2

Преимущества: Духовный сан (4), Языки: Тэянский (Ч/П) (4), Кастильский (Ч/П) (3)

Придворный: Танец 1, Этикет 3, Стиль 1, Оратор 3, Дипломатия 1, Нахлебничество 2

Доктор: Диагноз 3, Первая помощь 3, Шарлатанство 1, Хирургия 1

Ученый: История 1, Математика 1, Философия 2, Исследования 3, Теология 1

Атлетика: Лазание 1, Работа ног 3, Спринт 2, Метание 1

Нож: Атака (нож) 3, Парирование (нож) 3

Доход: 90 гильдеров изначально, 30 гильдеров в месяц

Образцы Волшебников

Авалонский Чародей

Мощь 1, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 3, Характер 2

Тайна: Амбициозный

Преимущества: награда (4), дворянин (5), Легендарная способность (стойкость) (1)

Чары (полнокровное): Зеленый Человек 1, Рогатый Охотник 2, Джек 1, Робин Гудфеллоу 3

Охотник: Скрытность 3, Выживание 2, Чтение следов 2, Засада 2

Лук: Атака (лук) 3, Стрельник 3, Стрельба навскидку 3

Атлетика: Лазание 1, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1

Фехтование: Атака (фехтование) 3, Парирование (фехтование) 3

Доход: 1500 гильдеров изначально, 500 гильдеров в месяц.

Уссурский Оборотень

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 2, Характер 2

Преимущества: Стойкость (3), Дворянин (5), Языки: Тэйянский (3)

Пьерьем (полукровное): Человек 1, Медведь 2

Шпион: Слежка 2, Скрытность 3, Искренность 1

Атлетика: Лазание 1, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1, Выход в фланг 1

Арбалет: Атака (арбалет) 3, Стрельник 3, Перезарядка (арбалет) 1

Тяжелое оружие: Атака (тяжелое оружие) 3, Парирование (тяжелое оружие) 3

Борьба: Захват 3, Сдавливание 1

Доход: 1500 гильдеров изначально, 500 гильдеров в месяц.

Вестенманнавентъярский корабельный волшебник

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 2, Характер 2

Прошлые: Вендетта (против Венделя) 3

Преимущества: Негодяй (3), Собственность (3), Языки: Тэйянский (3)

Лазердом (полукровный): Станс 1, Нод 1, Виллскап 1

Моряк: Равновесие 3, Лазание 3, Узлы 1, Рангоут 1, Предсказание погоды 1

Человек улицы: Общение 2, Уличная навигация 3, Знание дна 1

Атлетика: Лазание 3, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3

Тяжелое оружие: Атака (тяжелое оружие) 3, Парирование (тяжелое оружие) 3

Доход: 1500 гильдеров изначально, 0 гильдеров в месяц.





Образцы Фехтовальщиков

Айзенский Пират

Мощь 3, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 2, Характер 2

Тайна: Самоуверенный

Преимущества: Собственность (1), Школа фехтования (25), Членство: Гильдия Фехтовальщиков (0)

Айзенфауст: Мощный удар 1

Морьяк: Равновесие 3, Лазание 3, Узлы 1, Рангоут 1, Знание моря 2

Огнестрельное оружие: Атака (огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (огнестрельное оружие) 3

Тяжелое оружие: Атака (тяжелое оружие) 3, Парирование (тяжелое оружие) 3

Панцерхэнд: Атака (панцерхэнд) 3, Парирование (панцерхэнд) 3, Апперкот 2

Бокс: Работа ног 3, Атака (бокс) 2, Серия ударов 1, Апперкот 2

Доход: 500 гильдеров изначально, 0 гильдеров в месяц.

Монтеньский Свободный Поединщик

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 2, Характер 3

Преимущества: Школа Фехтования (25), Членство: Гильдия Фехтовальщиков (0), Боевые рефлексy (3),

Членство: Гильдия торговцев (4)

Валро: Двойное парирование 1

Придворный: Танец 3, Этикет 2, Стилль 3, Оратор 1

Торговец: Повар (3)

Атлетика: Лазание 1, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1

Фехтование: Атака (фехтование) 3, Парирование (фехтование) 2

Нож: Атака (нож) 2, Парирование (нож) 3

Доход: 3с3 х 10 гильдеров изначально, 3х3 гильдеров в месяц.

Вестенманнавеньярский Телохранитель

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 2, Характер 3

Тайна: Горячая голова

Преимущества: Школа Фехтования (25), Членство: Гильдия Фехтовальщиков (0), Патрон (6), Большой (3)

Лигстра: Мощный удар 1, ближний бой 1, Агрессивная атака 1

Слуга: Этикет 1, Стилль 2, Повседневная служба 2, Незаметность 3

Человек улицы: Общение 3, Уличная навигация 2

Атлетика: Лазание 2, Работа ног 3, Спринт 2, Метание 1

Тяжелое оружие: Атака (тяжелое оружие) 3, Парирование (тяжелое оружие) 3

Борьба: Захват 3

Доход: 120 гильдеров изначально, 40 гильдеров в месяц.





Драма

Часть Четвертая

Арчибальд

Он стоял абсолютно тихо. Его окружал ореол света от факелов. Он ждал своего корабля. Корабль задерживался уже на три часа и Арчибальд продрог до костей. Кружка, когда-то бывшая наполненной теплым вином, теперь была пустой и холодной. Он поднял свой воротник чуть повыше, скрестил руки поплотнее и потоптался с ноги на ногу. Затем он дошел до края освещенного места, повернулся на пятках и пошел обратно.

Три часа.

Он уже собрался было вернуться в таверну и взять еще одну кружку жидкости, которую здесь называли вином, но происхождение которой вызывало у него подозрение. Однако в момент, когда пришло это решение, он заметил лодку, плывущую на веслах в направлении пирса. На веслах сидели два мужчины. Более пристальный взгляд позволил ему понять, что он неправ. Гребли мужчина и женщина. Он напряг глаза, пытаясь разглядеть в неверном свете факелов надпись на лодке.

«Ла Дульсинеа... что-то не так», - прошептал он.

Еще с пирса он расслышал то, что эти двое спорят. Они не прекратили спор даже тогда, когда выбрались на пирс и стали привязывать лодку. Мужчина был приземист, черноволос и говорил с сильным инисморским акцентом. Это заставило Арчибальда улыбнуться. Высокая и светловолосая женщина так же говорила по авалонски, но с сильным иностранным акцентом. Инисморский моряк помог ему разобраться с тем, каким именно был ее акцент.

«Если ты будешь продолжать, я буду давать тебе пинки всю дорогу до твоего заснеженного рая, вендельская баба». Его голос делал ударение на каждой согласной. Женщина из Венделя ответила проклятием на своем языке. Иниш захохотал: «Благословляю тебя, дочь моя».

Арчибальд приблизился к ним и прикоснулся к руке женщины. Для него это было предпочтительнее прикосновения к красномордому, изрыгающему проклятию инисморцу. Он прошептал: «Извините».

Женщина быстро развернулась на пятках и ее кулак обрушился на его подбородок. Арчибальд потерял равновесие и начал заваливаться назад, делая отчаянные усилия для того, чтобы удержаться на ногах. Ему это не удалось и он рухнул прямо на доски причала. Первым звуком, который он услышал после этого, был хохот инисморца. Когда Арчибальд огляделся, он увидел, что инисморец стоит согнувшись и ухватившись за живот/

«Отец всегда говорил, что авалонцы ничего не понимают в женщинах» - пробормотал тот захлебываясь от хохота: «И каждый день, каждый авалонец доказывает, что он был прав!»

Арчибальд оказался на ногах прежде, чем инисморец начал говорить. Но его лицо оказалось на одном уровне с лицом женщины раньше, чем он выпрямился до конца. Рост женщины был почти таким же, как у него. Ее длинная светлая коса была переброшена через плечо.

«Никогда не прикасайся ко мне, авалонец», - прошептала она. С ее губ слетал пар.

«Я воспользуюсь для этого своей шпагой»

Она опустила глаза и посмотрела на булавку на его лацкане. Лед в ее глазах быстро таял: «Фехтовальщик?» Она сделала шаг назад: «Ты здесь из-за меня?»

«Был нет. Сейчас – да» Он отстегнул кожаный ремешок, удерживающий его шпагу в ножнах.

Инисморец, все еще сидящий на досках причала ухмыльнулся: «Доверие авалонцам всегда превратит хорошую потасовку в схватку на шпагах».

Фехтовальщик повернулся к нему и на мгновение остановился. Его глаза сверкнули в неверном свете факелов. Инисморец заметил блеск и понял, что именно он означал. Он подпрыгнул на ноги, его ножи мгновенно оказались в руках. Они стали спина к спине, их движение было почти инстинктивным.

«В чем дело?» - спросила женщина – вендец.

Иниш ухмыльнулся «У нас проблемы...»

О'Коннел

«...и причем весьма поганые». Он бросил взгляд через плечо, заметив краем глаза то, что Хелена двинулась к лодке.

-Ты со мной, фехтовальщик?

-Угу.

-Тогда скажи мне свое имя.

-Можешь сказать им, что меня звали Арчибальдом Монтомгери.

-Шон О'Коннел

«Увидимся на том свете», - сказали они в один голос.



По пирсу раскатился звук удара чего-то тяжелого и твердого о доски. Оба мужчины обернулись на этот звук. Хелена стояла на колене перед открытым железным сундуком. О'Коннел покачал головой: «Я до сих пор не могу поверить в то, что ты убедила меня в том, чтобы дотащить это...»

Когда он увидел, что именно она вытащила из сундука,

его голос дрогнул. Она подбежала к ним, присоединилась к их кругу и перевела дыхание. «Я же говорила, что это нам понадобится», - произнесла она.

Несмотря на то, что их окружали головорезы, О'Коннел не мог отвести глаз от этого странного вида мушкета. «Во имя Леди... что это такое?»

Она посмотрела на инисморца: «Если я тебе это скажу, это разрушит весь сюрприз». Хелена повернула какой-то выступ на оружии и он издало звук, показавшийся О'Коннелу воплем проклятого ши.

Тени подползли все ближе и ближе. Круг сужался. По мере того как они приближались, О'Коннел чувствовал, что сильнее и сильнее сжимает рукоятки ножей.

Внезапно фехтовальщик прыгнул вперед. Прежде чем он приземлился, две тени рухнули на доски причала. Одна из них клокотала перерезанным горлом, другая держалась за живот. О'Коннелл улыбнулся и последовал за ним, оставляя за собой окровавленные фигуры.

Он почувствовал, что его хватают за плечи и руки, но стряхнул их скоростью и сталью. Еще двое рухнули в стороны прежде, чем неосторожный удар стоил ему пореза, прошедшего от плеча до запястья. Он вздрогнул только раз, но этого хватило. Три человека навалилось на него всем весом и сбили его на пирс. Он почувствовал, как его кости ударились о доски. Две пары рук нашли его руки и придавили их к настилу.

Над ним появилась и нависла ухмылка, полная гнилых зубов. Он жестко ударил ногой, и ухмылка исчезла. Порыв ветра, ударившего ему в лицо, донес до него запах пива, вина и мочи. Этого было почти достаточно для того, чтобы его стошнило. Почти.

Место ухмылявшейся физиономии заняло новое лицо, одноглазое и украшенное шрамом. Не улыбающееся: «Держите его крепче, парни. Леди хочет его одним куском».

«Я уже имел дело с бандитами в этом месяце», - забормотал О'Коннел, но никто больше не улыбался. Он увидел, как кто-то поднимает дубинку-глушилку и закрыл глаза...

...молния ударила в мачту и находившегося в «вороньем гнезде» парня, которого моряки звали Малышом Роем. Малыш с воплем полетел на палубу. От него пахло жареной свининой. О'Коннел видел то, как он падал и поклялся, что никогда больше не вдохнет этот кисловатый запах. Но запах горелой плоти ушел в забвение. Неужели это случилось всего два месяца назад?..

...гром все еще гремел в ушах, когда он открыл глаза. Громилы медленно вставали на ноги и откатывались, держа свои руки поднятыми вверх. О'Коннел посмотрел налево, туда, где стоял тяжело дышавший фехтовальщик, покрытый кровью. Его поза выражала крайнюю усталость. Справа от него Хелена держала в руках дымящееся ружье, на ее губах играла прелестная улыбка.

«Послушайте меня!» - крикнула она замершим кастильцам: «Уходите! Все кончено!». Она подняла дымящийся ствол: «Или я поджарю еще кого-нибудь»

Кастильцы порывисто закивали, повернулись и кинулись бежать.

О'Коннел рывком поднялся и пошел к центру пирса. Арчибальд последовал за ним. Хелена протянула ему свою руку и сказала: «Хелена Фьор»

Фехтовальщик сжал ее руку: «Приятно познакомиться»

Она повернулась и оглядела тела на пирсе. Семеро мертвых. Еще больше – раненых и стонущих. Один – полностью обуглен.

«Твои друзья?» - спросила Хелена у фехтовальщика.

«Я собирался задать тебе тот же самый вопрос»

Она склонилась над своим железным сундуком и положила мушкет в него. О'Коннел встряхнул головой: «Если городская стража не слышала этого...»

Она кивнула: «Нам лучше уйти отсюда».

«Я знаю неплохое местечко неподалеку» - сказал Арчибальд, убирая шпагу в ножны.

О'Коннел шлепнул его по спине: «Тогда пошли»/

Они двинулись вниз по темной улице, оставив сцену побоища за спиной. Некоторое время они шли молча, затем Хелена спросила: «Кстати, кого ты ждал на причале»

Фехтовальщик помолчал, затем взглянул ей в лицо и сказал: «Человека по имени Вилланова»

«Какое совпадение», - произнесла Хелена: «Это тот, кого мы ищем»

* * *

В очень темном углу очень темного переулочка, двигаясь столь плавно, что даже острый взгляд фехтовальщика не мог ее заметить, стройная фигура глядела на то, как они уходят.

«Фехтовальщик хорош» - прошептала она: «А остальные – приятное дополнение».

Она скользнула назад, в тень и улыбнулась: «Моя леди будет приятно удивлена».

Некоторые извинения

Существенная часть информации представленной здесь была представлена в ознакомительном разделе «Азы и основы» в начале книги. Она повторяется здесь для удобства. Возможно, это делает книгу несколько многословной, но сильно облегчает ее использование.

Введение

«Седьмое море» ориентировано на сюжет в большей степени, чем большинство других настольных игр. До того, как кто-то кинет кубик или воспользуется книгой правил, может пройти несколько часов игры. Однако, в случае возникновения конфликта – не важно поединок ли это на шпагах или дуэль разумов, возникает необходимость в правилах. Правила, приводимые здесь, помогут вам и мастеру определить исход подобных конфликтов.

В общем случае потребность в правилах возникает в случае, если исход одного или нескольких действий Героев стоит под вопросом. Попал ли удар кастильца в цель? Смогла ли ведьма судьбы завязать нужный узел? Спасла ли айзенца его броня от мушкетной пули монтеньца? На все эти вопросы можно получить ответ с помощью простого броска кубиков.

Правила гибки, каждый совет делает ход игры более гладким. Если вам удобно используйте каждое правило, которое мы вам дали – делайте это. Если вам нравятся только некоторые – отбросьте остальные, те которые вам не нравятся. В случае, если у вас есть правила лучшие, чем наши – вперед, используйте их. Вы купили эту книгу и вправе делать с ней все, что пожелаете. Получайте удовольствие. Играйте с правилами, поймите, какие из них хорошо подходят вашей команде, а какие не подходят и затем измените их. Просто помните Золотое Правило «Седьмого Моря»

Золотое правило «Седьмого Моря»

Это – единственное правило, которое вы не должны нарушать

Если правила мешают получать удовольствие от игры – игнорируйте их.

Теперь, когда мы разобрались с этим правилом, поговорим немного о времени.

Время

Мастер является абсолютным хозяином течения времени в ходе игры. Он говорит игрокам, сколько времени прошло от одного момента до другого. В бою, впрочем, время замедляется настолько, что каждый точно знает, что происходит. Бои в «Седьмом море» напоминают авантурные фильмы, с героями, прыгающими с балконов, летающими на подсвечниках, соскальзывающими по перилам и ловящими падающих друзей в самый последний момент. Все это довольно тяжело отследить.

Бои в «7-м море» разделены на **Раунды**. Раунд длится столько, сколько нужно мастеру, но всегда разделен на десять **Фаз** равной длины. Герои, как правило, могут совершить много действий в течении раунда, но опять же, как правило, только одно действие в фазу.

Вне боя время более гибко. Оно разделено на **Сцены, Акты, Главы и Романы**. Сценой называется одиночная ситуация с конкретной группой участников или одиночный бой. Так, если вы встречаете на дороге торговца и говорите с ним – это сцена. Если вы вступаете в бой в горящем сарае и ныряете в воду, спасаясь от врагов и огня – это так же сцена.

Акт – серия сцен, происходящих примерно в одном месте – например в одном городе. Если Герои попадают в 5 уличных драк в Фрейбурге - все эти сцены относятся к одному Акту. Если Герои оставляют Фрейбург и направляются в Карлеон и там сталкиваются с еще двумя стычками – эти стычки происходят уже в новом акте. Если по пути они встретятся с бандой пиратов – это еще один акт. Итак, первый акт имеет место во Фрейбурге и состоит из 5 сцен. Второй акт идет в море и состоит из одной сцены – пиратский налет. Третий акт идет в Карлеоне и состоит из 2 сцен. Большинство Актвов включают в себя от двух до пяти сцен.

Гильдер

Обменные курсы, определенные Вендельской Лигой на момент создания Гильдера таковы:

Авалон: 1 фунт = 20 шиллингам.

1 гильдер = 1 шиллингу

Кастилия: 1 дублон = 100 мараведи

1 гильдер = 20 мараведи

Айзен: 1 марка = 10 флоринам = 100 пфенningам

1 гильдер = 4 маркам

Обмен гильдера на марки, флорины и пфеннингги невозможен, так как Торговые Гильдии пытаются вывести Айзенские монеты из обращения

Монтень: 1 соль = 12 пистолям.

1 гильдер = 2 пистолям

Уссура: Бартер.

1 гильдер = 1 цыпенку или его эквиваленту.

Вендель: 1 гильдер = 100 центам

Вестенманнавентъяр:

Бартер.

Вестенцы отказываются использовать гильдер по религиозным причинам.

Водачче: 1 сенатор = 5 креслам.

Коммерчески настроенные вендельцы установили обменный курс равный 3 сенаторам за 1 гильдер. Водачче вынуждают иметь дело с подобной несправедливостью, нравится им это или нет.

Глава это серия Актв, объединенных единой сюжетной линией от начала до конца. Большинство Глав включает от одного до шести Актв.

И, наконец, Роман – серия Глав, которые ведут к какому-то важному для всего мира событию, например – воссозданию могущественного артефакта или смерти крупного злодея.

Кидание кубиков

Подобно большинству традиционных игр «7-е море» использует кубики. Система «7-го моря» использует исключительно 10-гранные кубики, вам их потребуется много. По мере чтения правил вы будете сталкиваться с термином, который требуется хорошо понимать: **Сохранить**. Когда вы будете пытаться определить исход действия, вам потребуется кинуть много кубиков, но посчитать только несколько. Только те кубики, которые вы сохраняете. В общем случае, вы, скорее всего, захотите сохранить те кубики, на которых выпали наибольшие значения.

Пример 3.1: Николас де Браско – дуэлянт-водачче. Он атакует другого Героя и бросает семь кубиков. На них выпадает 3,5,6,7,8,9,9. Он может сохранить только 3 из них. Он решает сохранить 8 и обе 9-ки, получая в итоге $8+9+9 = 26$ очков.

В большинстве случаев модификаторы от преимуществ, магии и тому подобного приходят в виде кубиков, которые вы кидаете, но не сохраняете. Такие кубики называются **Несохраняемыми**. Если вы получаете пенальти в несохраняемых кубиках, сперва вы отнимаете от своего броска несохраняемые кубики, затем, если пенальти все еще осталось, сохраняемые.

Пример 3.2: Если вы в норме бросаете четыре кубика и сохраняете три из них, но при этом получаете пенальти в -2 несохраняемых кубика, вы бросаете только два кубика и сохраняете только два. В конце концов, вы не можете сохранить больше кубиков, чем кинули.

Взрывающиеся кубики

Десятигранные кубики генерируют числа от одного до десяти. Ноль на кубиках с нулем так же означает десятку.

Если на кубике выпало 10, вы можете кинуть этот кубик еще раз и добавить результат к этой десятке. Это называется **взрывом кубика**. Если герой бросает кубик вновь и выбрасывает еще одну 10-ку, он добавляет и эту 10-ку и кидает так до тех пор, пока не выпадет число отличное от 10.

Пример 3.3 Игрок выбросил 10. Он бросает этот кубик вновь и получает 5. Он складывает эти числа и получает 15 на одном кубике. Пока игрок продолжает выбрасывать 10-ки он может продолжать кидать этот кубик и складывать значения.

Бросание более чем 10 кубиков

Хотя многие игроки любят кидать помногу кубиков, разумно предположить, что более 10 кубиков уместить в руке сложно. Поэтому в «7-м море» при необходимости бросить более 10 кубиков лишние следует отбросить и превратить их в сохраняемые кубики. Так, при необходимости бросить 12с6 вы должны отбросить 2 несохраняемых кубика и сохранить 2 кубика дополнительно, кинув 10с8. Если вы достигните 10с10 и у вас останутся дополнительные кубики, не важно, сохраняемые или нет, каждый из них станет дополнительной 10-кой к броску. Так 15с10 становится 10с10+50, а 11с11 – 10с10+20.

Характеристики

(Примечание: при чтении этой секции рекомендуется иметь при себе копию карточки Героя для визуального ознакомления. Ее можно найти в конце этой книги.)

Насколько силен Герой? Насколько он быстр? Насколько он умен и хитер? Насколько быстро он восстанавливает душевные силы? Насколько он выделяется из толпы? Ответы на эти вопросы можно получить, бросив быстрый взгляд на **Характеристики** Героя. Некоторые люди сильнее, быстрее и обаятельнее других. Все это в полной мере относится и к Героям. Почти каждый человек на Тэе может быть оценен по шкале от 0 до 5 по каждой из характеристик. Герой с Мощью 4 сильнее, чем Герой с мощью 3, который в свою очередь сильнее Героя с Мощью 1 и так далее.

Каждый Герой имеет набор из пяти характеристик: Мощи, Мастерства, Стойкости, Разума и Характера. Эти характеристики имеют значения, называемые так же **рангами**, в пределах от 0 до 5. Чем выше ранг характеристики, тем более она развита.

В общем случае характеристики определяют количество сохраняемых кубиков.

Пример 3.4 *Николас имеет Мастерство 4, поэтому если он делает бросок, связанный с подвижностью или рефлексами, он сохраняет 4 кубика.*

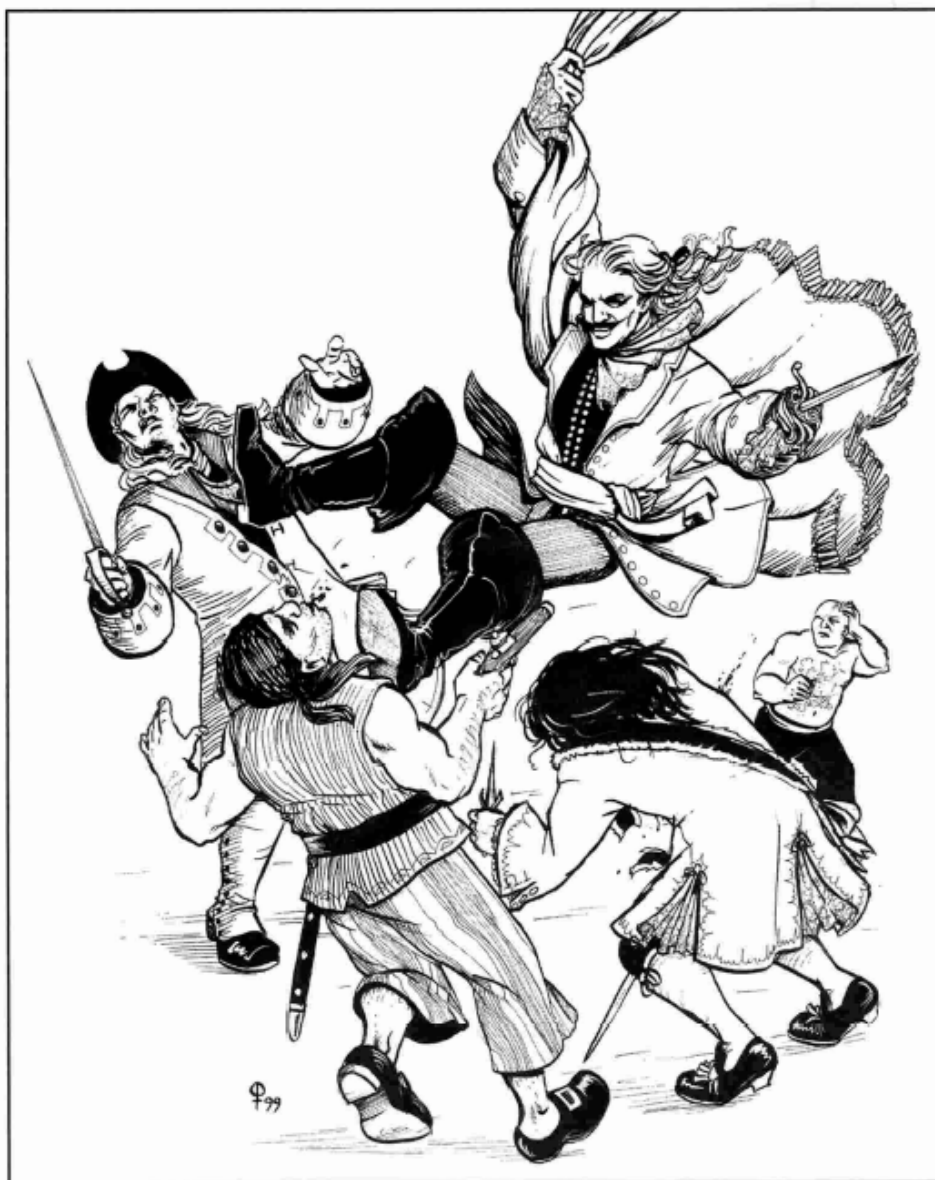
Характеристики с рангом 0

Некоторые Герои могут иметь ранг 0 в той или иной характеристике. Это означает то, что они очень слабы в этом аспекте. Герой с рангом 0 в мастерстве может быть калекой, а герой с мощностью 0 может быть болен.

Герой вынужденный делать бросок с характеристики равной 0 всегда бросает один кубик, но если он выбрасывает 0 (или 10), выброшенное значение равно 0, а не 10. Этот кубик *никогда* не взрывается. Герой делающий встречный бросок против Героя с рангом 0 должен перекинуть сложность равную 5.

Если герой имеет умения, подходящие для использования с этой характеристикой, он может это делать, но ограничения применяются и в этом случае

Пример 3.5: Жан-Пьер – монтеньский крестьянин с разумом 0, что означает то, что Жан-Пьер явно не самый мысленный человек в стране. Мошенник посещает поле Жан-Пьера и предлагает ему купить несколько магических семян. Жан-Пьер должен сделать встречный бросок с разума против мошенника. Сложность броска для мошенника равна 5, так как Жан-Пьер имеет разум с рангом 0. Жан-Пьер выбрасывает 10 на своем единственном кубике, но не перебрасывает его. Этот бросок считается равным ноллю.



Умения

Каждый Герой помимо характеристик имеет **Умения**. Однако, несмотря на то, что каждый Герой имеет 5 характеристик (даже если некоторые из них равны 0), список умений у каждого Героя гораздо шире и может сильно различаться.

Характеристики определяют способности героя, умения же определяют то, чему Герой научился. Два Героя с равными характеристиками могут, а обычно и *имеют*, абсолютно различные умения. Это связано с тем, что Герои имеют абсолютно различное прошлое. Даже Герои, учившиеся у одного учителя фехтования, разовьются в фехтовальщиков с различными умениями и возможностями.

Каждое умение разбито на **Навыки**. Навыки представляют собой возможности, которые герой получает из своего умения. В общем и целом навыки облегчают броски на то, чтобы преуспеть в действиях, для которых они подходят – например в плавании или парировании кинжалом для левой руки.

Два броска

В «7-м море» используются два типа бросков: Простые и Встречные.

Простой бросок используется в случае, если Герой действует сам по себе, а под вопросом находятся только его собственные возможности

Встречный бросок используется в случае, если Герою активно противодействуют или для того, чтобы осуществить подобное противодействие.

Простой бросок

Простой бросок представляет собой действие, исход которого базируется исключительно на возможностях Героя. Хватит ли у него сил для того чтобы поднять и швырнуть этот стол? Хватит ли ему ловкости для того, чтобы открыть этот замок? Это – два хороших примера использования простого броска. Теперь о том, как простой бросок выполняется:

- *Шаг 1:* Вы объявляете действие, мастер определяет характеристику, которая может быть использована в данном случае. Затем он определяет сложность броска.
- *Шаг 2:* Вы бросаете количество кубиков, равное подходящей характеристике и складываете их.
- *Шаг 3:* Вы сравниваете сумму, выпавшую на кубиках с сложностью. Если ваш бросок равен или выше сложности – действие успешно, если он меньше сложности – действие провалено.

Мастер имеет таблицу, показывающую сравнительные сложности действий и подходящие уровни сложности. Таблица внизу дает хорошую оценку того, какими они могут быть.

Встречный бросок

Встречный бросок слегка отличается от простого. Вы делаете встречные броски в случае, если вы пытаетесь использовать действие против другого персонажа. Мастер говорит вам, какую характеристику вы должны использовать, но:

- Сложность броска равна характеристике противника умноженной на 5
- Как действующий, так и противостоящий персонаж делают броски, успех действия определяется этими бросками.

При применении встречного броска возможны три различных результата:

- Если в броске преуспел (то есть перекинул сложность, равную характеристике $\times 5$) только один из участников – его бросок успешен, а его противник не преуспел в противостоянии или достижении своих целей.
- Если оба участника противостояния сделали успешные броски, тот, кто выбросил больше, выигрывает
- Если оба участника завалили свои броски, Действие продолжается до тех пор, пока кто-либо не сделает успешного броска.

Добавление умений и навыков к броску

Если вы делаете простой или встречный бросок, вы обычно добавляете ваши навыки к броску в виде несохраняемых кубиков. Так, если Герой, пытающийся вскрыть замок, имеет навык «Открывание замков» с рангом 2, он добавляет 2 несохраняемых кубика на эту попытку.

Пример 3.6 *Николас имеет Мастерство 4 и умение «фехтование» с рангом 3 в навыке «Атака (фехтование)». Этой дае Николасу 7 кубиков, которые он может кинуть (мастерство 4 + атака 3), однако сохранить он может только 4 из них.*

Подъемы

После назначения мастером сложности, вы можете решить, что она слишком мала и ее слишком легко выбросить на кубиках. Вы можете добровольно **Поднять** назначенную вам сложность, увеличивая ее повышениями по 5. Поднятие сложности увеличивает эффективность действия, обычно добавляя 1 несохраняемый кубик к броску на последствия этого броска – например, увеличивая на 1 несохраняемый кубик вред от атаки за каждый сделанный при броске на попадание подъем. Кроме того, подъемы позволяют выполнять задачу более быстро, более эффектно или более стильно. Примером того, для чего можно использовать подъемы является прицельный удар – например удар противника по руке или выстрел из лука в ногу противника. Мастер скажет вам, сколько подъемов нужно сделать, для того, чтобы добиться желаемого эффекта.

Иногда вы можете получить **Свободный Подъем**. Свободный подъем добавляет +5 к вашему броску.

Таблица Сложностей

5	Заурядная задача
10	Легкая задача
15	Задача средней сложности
20	Сложная задача
25	Очень сложная задача
30	Героизм!
35	Никто и никогда не делал этого раньше
40	Никто и никогда этого не повторит

Пример 3.7 *Николас (Из примера 3.6) совершает атаку против монстра, сложность попадания по которому равна 10. Она знает, что кидать он будет семь кубиков и сохранит четыре из них, поэтому сложностей при попадании возникнуть не должно. На самом деле он знает, что, скорее всего, выкинет как минимум 20, поэтому он говорит мастеру, что он поднимает сложность дважды. Сложность попадания повышается до 20. Если он не сможет выбросить 20 – его атака промахнется, но если он попадет – он получит 2 дополнительных несохраняемых кубика при броске на вред от атаки, что превратит его атаку 5с2 в 7с2.*

Пример 3.8 *Если Николас получил свободный подъем при атаке из примера 3.7 и выбросил 17, его свободный подъем увеличит этот бросок до 22, что позволит ему поразить чудовище. Если он захочет получить от этого подъема больший эффект, он может поднять сложность третий раз, зная, что к его броску в любом случае будет добавлено 5 очков.*

Кубики драмы

Вы начинаете каждую новую Главу с количеством кубиков драмы, равным вашей низшей характеристике. Они работают как обычные кубики – при выбрасывании на них десяток они взрывается. Кубики драмы представляют собой врожденную возможность Героев ощущать окружающее и предсказывать действия противников, а так же выполнять действия, лежащие за пределами возможностей простого человека («героические действия»). Ваш мастер, с другой стороны, стартует с кубиками драмы, количество которых равно наивысшей характеристике в команде плюс одна за каждого Героя в команде. Он может использовать их на то, чтобы опасности, подстерегающие персонажей, стали еще опаснее и обычно использует их для того, чтобы сделать жизнь Героев гораздо хуже.

Потратив кубик драмы, вы можете вызвать один из трех эффектов:

- Вы можете добавить один сохраняемый кубик к *одному* броску. Это *может* быть сделано после того, как сделан бросок, но *должно* быть сделано до того, как мастер опишет последствия броска. Вы можете тратить на один бросок столько кубиков драмы, сколько пожелаете.
- Вы можете мгновенно выйти из состояния «Без сознания» (см. ниже раздел «Бой»). На это тратится 1 кубик драмы. Однако, независимо от текущей фазы, вы потратите весь остаток раунда на то, чтобы прийти в себя и не способны до конца раунда выполнять какие-либо действия. Сложность попадания по Герою в таком состоянии равна 5
- Вы можете активировать вашу Добродетель, активировать Порок злодея или воспрепятствовать активации мастером вашей Слабости.

Мастер может дать вам дополнительные кубики драмы когда он чувствует, что что-то было особо хорошо сыграно, когда вы скажете что-то, что заставило рассмеяться всю группу или за то, что вы очень хорошо отыгрывали своего героя в течении сцены и так далее.

Кубики драмы так же используются для получения опыта. В конце истории все ваши непотраченные кубики драмы напрямую превращаются в **Очки Опыта**.

Предупреждаем вас – после того, как вы потратите Кубик Драмы на то, чтобы улучшить результаты своего броска, он переходит в запас кубиков мастера в начале следующей сцены. Удача вашего героя может улыбнуться ему, но если вы не будете осторожны с расходом своих Кубиков Драмы, происходящее очень и очень скоро может стать печальным.

«А+Б»: Бросить и Сохранить

Здесь приводится небольшая формула, которая облегчает понимание и использование броска и сохранения. Когда мы ссылаемся на комбинацию кубиков (обычно - характеристики и навыка) первое число указывает на число кубиков, которые вы сохраняете, второе – на число кубиков, которое вы кидаете. Другими словами, когда мы ссылаемся на Характеристику + Навык, вы бросаете число кубиков равное числу кубиков на Характеристике и на Навыке и сохраняете число кубиков равное вашей Характеристике.

Успешность бросков

Все правила по определению результатов того или иного действия сводятся к этим трем шагам. Если вы не уверены в том, что делать просто вспомните их, и все пройдет просто отлично.

1. Мастер назначает сложность
2. Определите, какие именно характеристика и навык (если есть подходящий) наиболее подходят для этого броска
3. Киньте кубики. Если результат равен или выше сложности – вы преуспели. Если ниже – вы не преуспели в достижении своей цели.

Бой

Бои занимают важное место в «7-м море». Сцены поединка среди гобеленов, на ноках рей или на краю пропасти – сердце и душа авантюрного жанра.

Правила боя сильно напоминают все остальные правила «7-го моря»: вы бросаете кубики против сложностей и сравниваете результаты бросков. Однако с этого момента начинаются сложности.

Инициатива

В начале боевого раунда вы кидаете количество кубиков равное вашему «Характеру». Они называются **Кубиками Действия** и *не взрываются*. Числа, выпавшие на кубиках действия, определяют фазы, в которые персонаж будет действовать. В случае, если более чем на одном кубике выпадут равные значения, вы сможете сделать более одного действия в данную фазу.

Пример 3.9 Родригес Монтелла, кастильский авантюрист, имеет Характер 4. Поэтому он бросает 4 кубика в начале каждого раунда боя. Предположим, что у него выпало 1,5,9 и 10. Поскольку этот бросок касался кубиков действия, 10-ка не взрывается. Родригес в этот раунд будет действовать в 1,5,9 и 10 фазах.

Пример 3.10 Здоровенный стражник имеет Характер 2. Следовательно, он кидает 2 кубика каждый раунд боя. Если у него, например, выпало 1 и 9 – это означает, что он будет действовать в 1 и 9 фазу этого раунда.

Пример 3.11 Если бы у Родригеса в примере 3.9 выпало 1,5,5,9 он бы действовал дважды в фазе 5, а так же один раз в фазах 1 и 9.

После броска ваш мастер начинает отсчет вверх от фазы 1 к фазе 10 (часто показываемой на кубике как 0). Когда он досчитает до фазы, в которой вы можете действовать, вы можете сделать с *каждым кубиком действия, на котором выпал номер этой фазы* одну или две вещи:

- Потратить кубик действия для того, чтобы выполнить **действие**
- Оставить кубик драмы и **отложить действие**. Подробности по откладыванию действий изложены чуть ниже.

Если более чем один Герой или мастерский персонаж хотят выполнить действие в течении одной и той же фазы каждый суммирует все имеющиеся у него в настоящий момент кубики драмы и получает число, называемое **суммарной инициативой**. Отметим, что уже потраченные на действия кубики действия не добавляются к этому числу. Персонаж с более высокой суммарной инициативой действует первым. При равной суммарной инициативе первым действует персонаж с большим характером. Если равен и характер сражающихся, очередность определяется случайно - броском монеты, игрой в камень-ножницы-бумага или как то еще.

Пример 3.12 Суммарная инициатива Родригеса из ранее приведенного примера равна 20 (1+5+5+9). Суммарная инициатива здоровенного стражника равна 10 (1+9). Поэтому в первой фазе Родригес будет действовать первым. Если бы у стражника каким-то образом образовалась суммарная инициатива 20, мы вынуждены были бы сравнить их характер. Характер 4 у Родригеса выше, чем характер 2 у стражника – Родригес опять действует первым. Если бы стражник имел характер 4, проблему пришлось бы разрешать броском монеты.



Расширенная таблица защитных навыков

Защитный навык	Когда используется
Работа ног	Всегда, если не требуется использование другого навыка.
Парирование (оружие)	Может использоваться, если у персонажа в руках подходящее оружие.
Равновесие	Должно использоваться, если бой идет на нестабильной поверхности – на гравии, корабле или крыше движущейся кареты.
Лазание	Должно использоваться, если персонаж куда-то лезет
Прыжки	Должны использоваться во время прыжка
Верховая езда	Должна использоваться, если персонаж едет верхом на животном.
Перекаты	Должны использоваться при скольжении и перекат
Бег	Должен использоваться на бегу
Плавание	Должно использоваться, если персонаж плышет
Полет на предмете	Должен использоваться при полете на предмете, например – на корабельных снастях.

Когда отсчет мастера достигает фазы 10, каждый должен потратить все свои оставшиеся кубики действия – или потерять их. Как только все кубики использованы или потеряны, начинается новый раунд – и весь процесс идет заново.

Пример 3.13 Родригес выбросил в более раннем примере 10, и, наконец, пришла фаза 10. Он не может отложить этот кубик, поскольку раунд кончается, и дальнейших фаз нет. Он должен использовать или потерять этот кубик.

Отложенные действия

Отложив действие, вы сохраняете кубик действия. Он может быть использован в любую из последующих фаз, но число, выпавшее на кубике, не меняется. Это важно, так как это число используется в определении суммарной инициативы.

Пример 3.14 Родригес решает отложить свой кубик со значением 1 для дальнейшего использования. Он может использовать его в любую фазу после фазы 1. Однако он добавляет всего 1 в суммарную инициативу.

Быстрые действия

Что, если вы не выбросили при броске с инициативы ни одного маленького числа, а вам действительно нужно получить Действие раньше плохих парней? В этом случае вы можете выполнить **Быстрое действие**: вы обмениваете два кубика действия с большими значениями на один кубик с выпавшей текущей фазой. Но даже в этом случае вы должны сравнить суммарную инициативу, если кто-то хочет и может действовать в этой фазе, для того чтобы определить, кто будет действовать первым. Но как минимум у вас появляется шанс успеть. Дешевле и лучше использовать отложенные действия, но если вы просто не имеете таковых – вы должны использовать быстрое действие. Вы не можете использовать быстрые действия для атаки.

Пример 3.15 Идет фаза 4. Родригес уже использовал свое отложенное действие из фазы 1 для того, чтобы задвинуть засов на двери, через которую почти ворвались стражники. К сожалению, он только что заметил еще одного стражника в окне, целящегося в него из арбалета и желает попытаться увернуться. У него остались 5, 9 и 10. Он хочет вылезти в окно в фазу 5, поэтому он обменивает кубики действия, на которых выпали 9 и 10, для того, чтобы получить кубик действия равный 4. Его суммарная инициатива в начале 4 фазы равна 9 (4+5)

Пассивная защита

Ваша Пассивная Защита используется всегда и не требует траты действия. Она равна 5 + (защитный навык x 5). Она представляет собой ту сложность, против которой обычно кидают враги, чтобы попасть в вас. На приведенной наверху страницы таблице можно увидеть, какие навыки могут использоваться в качестве Защитных Навыков в случае, если ваш мастер не объявляет об использовании чего-то другого. Если у вас нет ни одного из этих навыков, ваша пассивная защита всегда равна 5.

Пример 3.16 Родригес имеет Парирование (фехтование) 3. Поэтому, в случае, если у него в руке фехтовальный клинок, он может использовать этот навык в качестве защитного, что дает ему пассивную защиту равную 20. Пока клинок у него в руке здоровенному стражнику требуется выкинуть 20 для того, чтобы попасть в него.

Пример 3.17 Если Родригеса обезоружили он больше не может использовать свое парирование в качестве защитного навыка. К счастью для него, он так же имеет Работу ног 2, что дает ему пассивную защиту в 15 даже в том случае, если у него нет оружия.

Пример 3.18. Единственный защитный навык здорового стражника – Парирование 2. Сложность попадания по нему с оружием в руках – 15, однако если он обезоружен, его пассивная защита равна 5, так как у него нет никакого защитного навыка «на крайний случай».

Лежащие персонажи и вставание на ноги.

Иногда вы будете падать – например, в случае, если вы соскользните с канделябра, на котором летели или в результате использования фехтовальщиком-противником навыка «ближний бой». В этом случае вы падаете на землю и лежите на ней, ваша пассивная защита падает до 5, а для того, чтобы использовать активную защиту (см. ниже) вам необходимо сделать два дополнительных подъема – лежа на спине парировать удары тяжелее. Поэтому, если противник выкинул 24 на попадание по вам в момент, когда вы лежите, вам необходимо выкинуть 34 для того, чтобы активная защита была успешной. Вставание требует одного действия, кроме того в течении фазы, в которую вы встаете, вы не можете использовать активную защиту, а ваша пассивная защита равна 5.

Совершение атаки

Тратя кубик, вы можете использовать его для атаки противника. Вы делаете бросок с «мастерства» + «атака (оружие или стиль боя)» и сохраняете количество кубиков равное «мастерству». Это называется **Броском на атаку**. Запомните выброшенное число для следующего шага. Если вы выбросили больше чем сложность попадания по противнику, вы попадете в него, но только в случае, если он не сможет успешно использовать активную защиту.

Пример 3.19 Родригес имеет мастерство 3 и атаку (фехтование) 4. Для атаки по здоровенному стражнику он бросает 7 кубиков и сохраняет 3 из них. В случае, если стражник вооружен, Родригесу необходимо выкинуть 15 для того, чтобы попасть в него. Это явно не будет слишком сложным...

Пенальти за неведущую руку.

При использовании предмета (например - даги) левой (для левшей – правой) рукой вы получаете пенальти в -1 несохраняемый кубик для всего, что связано с этим предметом. Некоторые школы фехтования учат тому, как избежать этого пенальти при использовании некоторых предметов (таких как дага или кулачный щит) неведущей рукой.

Активная защита

Если противник сделал бросок равный или превосходящий вашу пассивную защиту, у вас остался последний и единственный шанс избежать ранения. Во-первых, вы должны потратить кубик действия, на котором выпала текущая фаза. Затем вы должны бросить «Разум» + защитный навык, сохранив количество кубиков, равное «разуму». Вы должны использовать тот защитный навык, который использовался для пассивной защиты. Сложность равна броску на атаку, сделанному атакующим. Если ваш бросок выше или равен сложности, вы успешно избежали этой атаки. Таблица защитных навыков на предыдущей странице перечисляет защитные навыки и ситуации, в которых вы должны использовать их. В некоторых случаях от вас потребуется использовать конкретный навык (например, в случае, если вы едете на лошади, этим навыком всегда будет «верховая езда»). Эти навыки перечислены в таблице.

Для активной защиты могут быть использованы отложенные и быстрые действия. Помните, что быстрое действие требует двух кубиков действия, а не одного.

Пример 3.20 Родригес выбросил на атаку 34. Предположим, что здоровенный стражник, опасаясь атаки, отложил свой кубик действия, на котором выпало 1. В этом случае он может использовать активную защиту, однако ему требуется выбросить 34 очка для того, чтобы избежать повреждений. Предположим, что его ум равен 2, поэтому он должен кидать 4 кубика и сохранить 2. Он выбрасывает 16, что много меньше 34 и получает удар.

Пример 3.21 Здоровенный стражник атакует Родригеса и делает бросок на атаку. Выпадает 22. Родригес решает использовать активную защиту и тратит кубик действия. Он имеет Разум 2 и навык Парирование (фехтование) 3, поэтому он бросает 5 кубиков и сохраняет 3. Он выбрасывает 25, успешно отбивая атаку.

Движение в бою

В «7-м море» лучше всего использовать карту места, в котором идет бой, и миниатюры. Это позволяет каждому представлять происходящее более четко и предупредить споры, которые часто возникают между мастером и игроками из-за взаимного непонимания, могущего повлиять на исход битвы. Мы советуем вам использовать 25-28 мм миниатюры и выпустили для вашего удобства целую линейку подобных миниатюр.

Карты, которые вы можете найти в продуктах, связанных с «7-м морем», имеют расставленные на них цифры, представляющие различные высоты изображенных областей. Так карта таверны может иметь цифру 1 на полу, 2 на столах, в нижней части лестнице и на барной стойке, 3 на верхней части лестницы и канделябре и 4 на балконе. Каждое число соответствует уровню высоты на карте и количеству кубиков повреждений от падения. Так, если в этой таверне Герой падает с балкона на пол, он получает 3 кубика повреждений от падения (4-1).

Передвижение в любое место карты на том же уровне или уровнем ниже считается частью действий. Поэтому вы можете перебежать через весь зал и атаковать врывающихся в дверь стражников за одно действие. Так же всего одно действие требуется для того, чтобы зацепиться за канделябр, приземлиться на стойку и пнуть кого-нибудь в зубы.

Однако подъем на один уровень требует действия. Поэтому, скорее всего, вы не захотите быть загнанным Злодеем на лестницу – подъем по ней потребует от вас многих действий.

Вы можете прыгнуть более чем на 1 уровень за раз потратив 1 действие, но если вы не имеете навыка «мягкое падение» при этом вы получите повреждения.

И, наконец – используйте при движении здравый смысл. Компания стражников явно не позволит Герою просто обойти их для того, чтобы позволить атаковать Злодея, которого они защищают. Однако они почувствуют себя одураченными, если Герой пролетит над их головами, вцепившись в гобелен, и приземлится рядом со Злодеем, однако это – совершенно другой сценарий событий. Если же Герой блокирует лестницу для того, чтобы остальные могли спастись, Злодей просто не сможет проигнорировать драматическую ситуацию, созданную Героем – это сделает игру хуже и не даст игрокам чувствовать себя Героями.

Атаки на расстоянии

Если вы посмотрите на поражающее на дистанции оружие в таблице оружия, приведенной в верхней части следующей страницы, вы увидите указанные дальности. Эти дальности – максимальные. На большей дистанции из этого оружия попасть просто невозможно. Если вы используете 25-мм миниатюры и карту, мы рекомендуем вам принять 1 см карты за 0,5 метра. Это число неточно, но довольно близко к реальному. Если ваша цель находится на расстоянии до половины максимальной дальности оружия, вы должны применить поправку за короткую дистанцию стрельбы к вашему броску на атаку. Если дальность превышает половину максимального расстояния, вы должны применить к своему броску на атаку поправку за длинную дистанцию стрельбы. Вы можете стрелять в кого-то на дистанции превышающей максимальную дальность, но попасть не сможете.

Пример 3.22 Лучник Мило стреляет в Злодея из своего лука. Расстояние до Злодея – примерно 15 метров. Он делает нормальный бросок на атаку, после чего, поскольку он находится на дистанции меньше половины от максимальной, 150-метровой дальности, он использует поправку за ближнюю дистанцию и вычитает 5 из своего броска. Итак, он выбрасывает 28, итоговый бросок равен 23 (28-5).

Пример 3.23 Мило стреляет из своего лука в Злодея на дистанции в 90 метров и вновь выбрасывает 28. Поскольку дистанция превышает половину максимальной дальности оружия, он использует поправку за большую дистанцию (-10), что уменьшает его бросок до 18.

Огнестрельное оружие

При использовании огнестрельного оружия (пистолетов и мушкетов) Герой делает бросок с атаки исключительно против пассивной защиты. Активная защита не может быть использована против огнестрельного оружия. Герой не может использовать парирование в качестве защитного навыка против огнестрельного оружия. Кроме того, поправка за ближнюю дистанцию не применяется в случае, если расстояние до цели менее 3 метров.

Герои могут стрелять из двух пистолетов в одну цель в течении одного выстрела. Сложность попадания в этом случае повышается на 5, однако подобный выстрел увеличивает выброшенные повреждения на один сохраняемый кубик (повреждения от пистолета повышаются до 5с4). Вам не требуется делать два отдельных броска на попадания и повреждения. В этом случае два пистолетных выстрела наносят 5с4 повреждений и считаются единой атакой.

Нормальные повреждения

Все перечисленные виды оружия имеют уровень повреждений (УП), который записывается примерно так:

Оружие	Уровень повреждений
Фехтовальный клинок	2с2

Когда вы наносите повреждения, используя оружие ближнего боя, например – шпагу или топор, добавьте мощь вашего героя к первому числу и киньте количество кубиков равное этой сумме. Второе число, следующее за «с», укажет вам, сколько кубиков вы можете сохранить после этого броска. При использовании оружия, поражающего на дистанции, такого, как луки и пистолеты, мощь к уровню повреждений не добавляется.

Таблица оружия

Оружие	Повреждения	Дальность	Поправка		Перезарядка
			малая дистанция	большая дистанция	
Арбалет	3с2	100 м	-5 к попаданию	-10 к попаданию	6 действий
Лук	2с2	150 м	-5 к попаданию	-10 к попаданию	1 действие
Мушкет	5с3	80 м	-10 к попаданию	-15 к попаданию	30 действий
Нож	1с2	5+2хмощь	-0 к попаданию	-5 к попаданию	-
Панцерхэнд	0с2	-	-	-	-
Пистолет	4с3	30 м	-10 к попаданию	-15 к попаданию	20 действий
Тяжелое оружие	3с2	-	-	-	-
Фехтовальный клинок	2с2	-	-	-	-

Нанесенные повреждения называются **Ранами**.

Пример 3.24: Родригес попал в стражника. Теперь нужно определить, сколько повреждений он причинил. Его мощь равна 2, он использует шпагу с УП 2с2. После добавления мощи УП равен 4с2, поэтому он кидает 4 кубика и сохраняет 2. Он выбрасывает 19 и наносит 19 ран стражнику.

Импровизированное оружие

Если вы берете то, что подвернулось под руку, например – кружку эля, и бьете этим предметом противника по голове – вы используете импровизированное оружие. Для такой атаки вы должны использовать навык «Атака (импровизированное оружие)», относящийся к умению «Грязная драка». Наносимые импровизированным оружием повреждения зависят от размеров и формы используемого предмета.

Число сохраняемых кубиков повреждений равно одному или двум, в зависимости от того, является ли предмет тупым или острым соответственно.

Число кидаемых кубиков равно вашей «мощи» + поправка за размер оружия, оно приводится в таблице импровизированного оружия

Таким образом, пивная кружка из примера (тупое, уместающееся в руке) считается оружием 0с1, стол (тупое, размером больше человека) наносит 3с1 повреждений, а человек (тупое, размером с человека) является оружием, наносящим 2с1 повреждений.

В хороших приключенческих фильмах вы, скорее всего, видели то, что импровизированное оружие, к сожалению, имеет тенденцию разбиваться. При этом частенько теряется уйма доброго эля. Мягкое оружие, такое как человек, не разбивается, но сминается, а затем принимает исходную форму. жесткое оружие, сделанное из стекла, глины, дерева и так далее, ломается каждый раз, когда вы выбрасываете 10 на каком-либо из кубиков повреждений, неважно сохраняете ли вы этот кубик или нет. Даже твердые предметы, сделанные из камня или металла не созданы для того, чтобы их использовали в качестве оружия, и ломаются каждый раз, когда один из ваших кубиков повреждений взрывается более чем однажды, например, если вы выбрасываете более 20 на одном кубике. Конечно, вы вправе выбирать и не перебрасывать ваши десятки для того, чтобы избежать этого, но часто проще подобрать новое оружие.

Броски на ранение

Как только вы получили какие-либо повреждения, вы должны сделать бросок для того, чтобы увидеть, случилось ли с вами нечто плохое или на этот раз удар не был для вас чувствительным. Бросок на это называется **Броском на Ранение**. Вы делаете бросок со своей «мощи» против сложности, равной поверхностным ранениям, которые вы получили к данному моменту, включая, естественно, и те раны, которые вы только что получили. Если вы заваливаете этот бросок, вы получаете **Драматическое Ранение** плюс одно дополнительное драматическое ранение за каждые 20, на которые вы завалили этот бросок. В противном случае ничего не происходит, но ваши поверхностные ранения остаются с вами. Огнестрельное оружие, такое как пистолеты и мушкеты, очень опасно, поэтому вы получаете дополнительное драматическое ранение за каждые 10, а не 20 очков, на которые завалили бросок.

В конце каждой битвы вы должны стереть все ваши поверхностные, но не драматические ранения.

Пример 3.25: После того, как здоровенный стражник получил удар от

Таблица импровизированного оружия

Размер	Поправка за размер	Поправка к попаданию
Умещается в руке	+0	-
Меньше чем человек	+1	-
Размером с человека	+2	-1 несохраняемый кубик
Больше человека*	+3	-2 несохраняемых кубика

* Предметы больше человека ограничены максимальным весом, который ваш персонаж может поднять и размахивать

Родригеса, ему придется сделать бросок на ранение со своей Мощи 4 против сложности в 19. Он выбрасывает 22. Сейчас с ним все в порядке.

*Пример 3.26: В следующий раунд Родригес вновь наносит удар по охраннику. Тот получает еще 17 ран. Стражник должен снова сделать бросок с мощи, но уже против сложности в 36. Он бросает, выбрасывает 35 и получает драматическую рану. Но если бы он выбросил 16, он завалил бы бросок на 20 и немедленно получил бы еще одну драматическую рану **дополнительно**.*

Драматические ранения

После получения драматической раны игрок должен первым делом стереть все поверхностные раны, которые он получил к этому моменту. Однако не стоит слишком радоваться – теперь ему придется иметь дело с последствиями драматического ранения.

Во-первых, как только вы получите количество драматических ран равное вашей «стойкости» – вы **Изранены**. Как только количество драматических ран превысит это число, ни один из ваших кубиков, включая кубики драмы, не взорвется.

Во-вторых, как только количество драматических ран превысит вашу удвоенную «стойкость», вы **Без сознания** (см. ниже) и, возможно, очнетесь в темнице или привязанным к стулу, в случае, разумеется, если никто вас не добьет.

Пример 3.27 Родригес имеет стойкость 2 и получает вторую драматическую рану. До того момента как он вылечит одну из этих ран он «изранен» и его кубики не будут взрываться. Если он получит еще две драматических раны, он окажется «без сознания» до тех пор, пока его друзья не выйдут его или мастер не решит, что ему пора очнуться.

После получения нескольких драматических ран вам придется либо ждать, пока они заживут (все драматические раны вылечиваются между Главами), либо обратиться к доктору (см. описание умения «Доктор»). Как вариант вы можете найти какую-либо магию способную исцелить ваши ранения.

Состояние «Без сознания»

Если ваш Герой получил количество драматических ран, равное его удвоенной «стойкости» - он без сознания. Это означает то, что он получил столько ран, что полностью вышел из боя. Боль от ран сделала его беспомощным, и каждый может просто подойти к нему и убить его автоматически, просто потратив на этой действие. Пока он находится в таком состоянии - он не может делать вообще ничего. Он даже не кидает инициативу.

Вы можете выйти из этого состояния, потратив один кубик драмы. Однако, независимо от текущей фазы, вы должны потратить остаток раунда на то, чтобы прийти в себя и не способны выполнять никаких действий. Сложность попадания по вам в таком состоянии равна 5. Вы так же выйдете из этого состояния, если вылечитесь от одной или большего количества драматических ран, хотя опять же, вы не будете в состоянии ничего делать до конца этого раунда, а сложность попадания по вам так же будет равна 5.

Ранения мастерских персонажей

В «7-м море» существуют 3 вида мастерских персонажей приспешники, прислужники и злодеи. Каждый из них получает раны по-своему.

Приспешники

Приспешники – это отбросы общества. Безымянные громилы, которых злодеи нанимают дюжинами и которые умирают дюжинами при появлении героев. Группа приспешников называется «отрядом приспешников»

Если Герой наносит приспешнику удар, приспешник немедленно переходит в состояние «без сознания». Вот так. Никакого броска на повреждения или броска на ранение – приспешник просто выведен из строя. Мастер решит, был ли приспешник убит или просто потерял сознание, но если приспешник получил хотя бы одну рану после того, как он был выведен из строя – он точно погибнет.

Зачастую Героям удастся разогнать угрожающий им отряд приспешников с минимальными усилиями. Если Герой сталкивается с отрядом напрямую, он может атаковать одного дополнительного приспешника за каждый подъем, который он делает. Другими словами – если вы столкнулись с четырьмя приспешниками, вы должны сделать три подъема, по одному на каждого после первого, для того, чтобы атаковать их всех.

Помощники

Помощники - заместители, прихлебатели и пособники Злодеев (и, если на то пошло, Героев). Они сильнее приспешников, но не слишком. На самом деле они находятся на пути к тому, чтобы стать Героями и Злодеями и все в чем они нуждаются – небольшой толчок. Они на пути к этому.

Помощники получают раны так же как и Герои, но для того чтобы оказаться «Без сознания» им требуется получить количество ран, равное их стойкости.

Злодеи

Злодеи – противники Героев. Они имеют те же возможности, что и Герои и такой же потенциал, который они используют для того, чтоб делать зло вместо добра.

Злодеи получают раны в точности так же, как и герои. В случае получения ран они делают такие же броски на ранения, используя свою «мощь». Если этот бросок успешен они так же не получают никаких последствий. Если он не успешен – они получают драматическую рану. Если Злодей получает количество драматических ран, равное его удвоенной стойкости – он без сознания.

Пример 3.28 Родригес столкнулся с 4 приспешниками. Он хочет потратить только одно действие для того, чтобы справиться с ними. Атакуя, он говорит мастеру, что хочет атаковать всех приспешников. Их четверо и Родригесу требуется сделать 3 подъема для того, чтобы атаковать их всех. Сложность попадания по приспешникам равна 10, после трех подъемов она повышается до 25. Родригес выбрасывает эту сложность и все приспешники падают после нескольких быстрых ударов шпагой.

Доспехи

Целью существования доспехов является отражение ударов шпаг и мушкетных пуль с целью спасения владельца от ранений. К сожалению, все современное оружие, распространенное на Тэе пробивает ее. В нынешние дни броня более обуза, нежели помощь. Она просто не используется никем, за исключением айзенцев, имеющих почти магическую броню из *дракенайзена*. Она способна остановить мушкетную пулю, и притом достаточно легка для того, чтобы в ней двигаться. Если вы хотите иметь доспехи – играйте айзенского дворянина. У остальных доспехов просто нет.

Внезапность

Если вы пытаетесь спрятаться или устроить на кого-то засаду, вы должны сделать встречный бросок с вашего «мастерства» + ваш навык «скрытность» или «засада» - в зависимости от ситуации следует выбрать подходящий. Бросок делается против «разума» + «засада». Если вы выигрываете, ваша цель находится под эффектом внезапности на протяжении одного раунда.

Пассивная защита тех, кто оказался под подобным эффектом равна 5, они не могут использовать никаких действий, включая быстрые действия. Им позволено откладывать любые действия, которые они получили в обычном порядке, до того момента, как эффект закончится.

Внезапность срабатывает только в том случае, если вы сможете подобраться к противнику незамеченным.

Пример 3.29 Родригес имеет навык «скрытность» равный 3. Он пытается спрятаться от стражников, имеющих Разум 2 и не имеющих навыка «засада». Сложность для Родригеса равна 10, он бросает «мастерство» + «скрытность», всего шесть кубиков и сохраняет три. Сложность его обнаружения для стражников равна 15, они бросают по два кубика и сохраняют по два. Родригес выбрасывает 21, стражники 12. Поскольку Родригес выкинул сложность, а стражники нет, он выигрывает встречный бросок. Стражники, если он решит атаковать, окажутся под эффектом внезапности на 1 раунд. Если у Родригеса осталось действие для того, чтобы воспользоваться преимуществом внезапности, стражники, скорее всего, умрут быстрой смертью.

Опыт

По мере ваших приключений мастер будет награждать вас очками опыта или ОО (XP). Ваш мастер, скорее всего, даст вам 1-5 ОО за игровую сессию, кроме того, все сохранившиеся у вас кубики драмы перейдут в ОО. Возможно, что вы получите еще несколько очков от использования «прошлого». Однако мастер вправе увеличить или уменьшить полученное количество так, как он сочтет нужным. Вы можете тратить ОО на то, чтобы увеличить возможности «Героя» следующими способами.

1. Приобретение нового умения

Приобретение нового умения требует 10 ОО. Приобретение нового умения в процессе игры гораздо дороже, чем при создании Героя и предполагает то, что вы найдете нового учителя, который может научить вас неизвестному вам умению. При приобретении нового умения вы получаете 1 ранг во всех основных навыках, так же как при создании Героя, но за одним исключением. Если вы уже владеете навыком, входящим в состав нового умения, ваш полученный за покупку умения ранг 1 не добавляется к существующему рангу, как добавился бы при создании Героя. Поэтому, в случае если вы имеете «работу ног» 2 и приобретаете умение «Бокс», свободный ранг, который вы могли бы получить за это умение не дается, и к «работе ног» не добавляется.

2. Приобретение нового прошлого

Вы можете приобрести новое «прошлое» за 3, 6 или 9 ОО, что дает вам, соответственно 1-, 2- или 3-очковое «прошлое». Вы можете иметь количество «прошлых», равное рангу вашего «Характера». Если вы уже имеете 2 «прошлых» и «характер» 3, вы можете приобрести только одно прошлое.

3. Увеличение навыка

Для того, чтобы увеличить навык, вы должны потратить количество очков опыта, равное удвоенному рангу, который вы хотите получить. Например, если вы желаете повысить навык с 2 до 3, вы должны потратить 6 ОО. Вы можете поднять навык только на 1 ранг за Главу. После создания Героя дополнительные навыки требуют для повышения столько же очков, сколько и основные, поэтому, с точки зрения стоимости, более выгодно начинать с низкими дополнительными навыками и повышать их уже в ходе игры. В большинстве случаев вы сможете поднять свои навыки только до 5 ранга.

4. Увеличение характеристики

Для того, чтобы увеличить характеристику, вы должны потратить количество очков опыта, равное пятикратному значению того ранга, который желаете получить. Например, в случае если вы хотите повысить характеристику с 3 до 4, вы должны потратить 20 ОО. Вы можете поднять характеристику только на 1 ранг за Главу. В случае, если у вас нет специальных преимуществ или способностей вы сможете поднять свои характеристики только до 5 ранга.

5. Присоединение к школе фехтования

С разрешения мастера вы можете присоединиться к новой школе фехтования. Для этого вы должны владеть обоими умениями, указанными как основные требования и найти мастера в этом стиле, согласного заниматься с вами. Затем вы должны потратить 50 ОО. Мастер может так же потребовать других затрат, например времени или денег потраченных на тренировки.

Вы никогда не сможете использовать ОО на следующие вещи

1. Приобретение Тайны

Добродетели редки, даже среди Героев, поэтому если вы не приобрели добродетель при создании Героя – вам не повезло. Более того, если вы приобрели Слабость, вы будете мучиться с ней всю жизнь. Ведь мы предупреждали вас о том, что это фатальный изъян, не так ли?

2. Приобретение преимуществ

Так же как Тайна, преимущества не могут просто взять и появиться волшебным образом при трате на них очков. С другой стороны, если ваш мастер захочет, чтобы вы сочетались браком с членом семьи состоятельных дворян или кем-то подобным, вы можете получить преимущество, которого у вас не было в начале игры. В этом случае мастер просто даст вам новое преимущество без всяких затрат с вашей стороны.

3. Увеличить кубики драмы

Кубики драмы, которые вы получаете в начале Главы, равны вашей низшей характеристике. Единственный способ увеличить количество кубиков, которые вы получаете в начале истории – поднимать ваши характеристики. Эти кубики, в конце концов, делают вас Героем, а такое не может стоить дешево.

Увеличение навыков

Текущий ранг	Стоимость увеличения
0	2
1	4
2	6
3	8
4	10
5	-

Увеличение характеристик

Текущий ранг	Стоимость увеличения
0	5
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6 *	35
7 *	-

* Специальная возможность

Система острого ума

Существенным элементом приключенческого жанра является шутка. Умные реплики могут ранить столь же глубоко, сколь клинок и привести врага в пустое бешенство, которое даст Герою дополнительные шансы на то, чтобы достичь своей цели. К сожалению не все мы столь хитроумны, сколь Герои, которых мы

играем, поэтому здесь приводится система, которая поможет вам имитировать подобное остроумие с весьма реалистичными игровыми последствиями.

Очарование, запугивание и раздраживание

Существуют три основных межличностных действия, которые могут использовать как Герои, так и мастерские персонажи – очарование, запугивание и раздраживание. Используемая для этого характеристика и последствия ее использования определяются действием и подробно описаны ниже. То, как их можно использовать по ходу игры, остается на совести игроков, которые должны иметь обоснованный план действий для того, чтобы оправдать подобную попытку в глазах мастера и получить разрешение на ее использование.

Сложность действия для всех межличностных действий равна характеристике цели $\times 5$. Характеристика цели всегда одинакова с той, которая используется для выполнения действия: «Стойкость» против «стойкости», «разум» против «разума», «характер» против «характера».

Очарование

Используемая характеристика: Разум

Сложность: Разум цели $\times 5$

Очарование используется для того, чтобы попытаться убедить другого персонажа в чем-то, уменьшая его или ее «стойкость», что представляет увеличение влияние слов и действий Героя на цель. Как только Герой сделает серию успешных встречных бросков с «очарования», равную по длине «стойкости» цели, цель будет убеждена в правильности точки зрения Героя. Подъемы сделанные при подобных бросках заменяют дополнительные успешные броски. Если Герой завалит хотя бы один бросок на очарование, процесс автоматически закончится, все накопленные успешные броски будут потеряны, а дальнейшие попытки убедить цель относительно той вещи, в которой ее пытались убедить, станут невозможными.

Очарование может использоваться для улучшения отношения окружающих, а так же для убеждения их в конкретном вопросе или относительно конкретных действий.

При использовании попытки очарования игрок должен сообщить мастеру о своих намерениях и/или идеальном результате. Поскольку очарование является длительным действием и обычно требует от игрока совершения нескольких действий, важно знать, чего игрок добивается с самого начала.

Ограничения, связанные с очарованием

Невозможно убедить кого-либо в чем-либо или сделать что-либо, в случае, если убеждаемый глубоко настроен против подобного действия или мнения по моральным, этическим или каким-то еще причинам. Кроме того, все эффекты очарования – временны и долговременное отношение остальных *не может быть* перманентно изменено подобным действиям.

Запугивание

Используемая характеристика: Стойкость

Сложность: Стойкость цели $\times 5$

Запугивание в чистом виде представляет собой попытку запугать цель силой своей воли. Герой делает встречный бросок против цели. Успех показывает, что цель теряет один кубик – плюс еще один дополнительно за каждый сделанный подъем. Эти кубики отнимаются от каждого действия, направленного напрямую против Героя.

Запугивание гораздо проще очарования и, как правило, более прямо. По сути ваш Герой, пытаясь запугивать кого-то еще с помощью своей силы воли, хотя демонстрации беспричинного насилия и непредсказуемой и враждебной обстановки помогут процессу.

Отметим, что эффект может привести к тому, что цель потеряет все свои кубики еще до того, как их можно будет считать. Этот результат показывает то, что все действия жертвы будут автоматически неуспешны.

Раздраживание

Используемая характеристика: Характер

Сложность: Характер цели $\times 5$

Раздраживание может заставить цель допустить ошибку и проиграть там, где в норме он должен бы был преуспеть. При использовании раздраживания количество сделанных Героем подъемов очень важно, так как при успехе цель будет должна сделать столько же подъемов при следующем действии, направленном против Героя. Конечно, в случае если цель переживет эту ситуацию, Герой пожалеет о своих словах...

Раздраживание представляет собой комбинацию получения удовольствия за счет цели и общего ее высмеивания. Оно представляет собой темную сторону межличностного общения. Все, что для этого требуется – острый язык, садистская жилка, и знание того, что все это доставит немало удовольствия.

Эффекты всех межличностных действий временны. После срабатывания и потери контакта, например – физической близости между целью и Героем, эти эффекты разрушаются и исчезают, а для того, чтобы получить новые результаты придется начинать весь процесс заново.

Таблица Острого Ума

Действие	Используемая характеристика	Эффект
Очарование	Разум	Если успехи = стойкости цели, цель убеждена
Запугивание	Стойкость	Цель получает пенальти в 1 несохраняемый кубик + 1 дополнительный кубик за каждый сделанный подъем на действия напрямую направленные против героя до конца Сцены.
Раздраживание	Характер	Цель должна сделать столько же подъемов, сколько Герой при действиях, направленных против него.

Воздействие более чем на одну личность

Если Герой хочет повлиять более чем на одну цель, используя эту систему, он должен учесть уровень противника, с которым он столкнулся. Для этого используются следующие правила.

Злодеи: Герой может воздействовать одновременно только на одного злодея.

Помощники: Герои могут воздействовать более чем на одного помощника в один момент времени. Каждый дополнительный помощник требует одного подъема

Приспешники: Для того, чтобы подействовать на отряд приспешников достаточно одного немодифицированного броска. Каждый дополнительный отряд требует подъема.

Создание Кораблей

Некоторые команды могут захотеть иметь собственный корабль для использования в кампании, кроме того, мастер может захотеть создать корабль для союзников или противников команды. Правила по кораблевождению и боям между кораблями даны в «Книге мастера».

При создании кораблей в «7-м море» используются следующие шаги:

1. Определение характеристик

Корабли имеют те же пять характеристик, что и Герои - «мощь», «мастерство», «стойкость», «разум» и «характер» и могут достигать в любой из них абсолютного максимума в 10. Значения этих характеристик, так же как и очки, которые позволено тратить на модификации и получать от недостатков, ограничены количеством очков, потраченных на корабль. Подробности можно увидеть в таблице в нижней части страницы.

При создании корабля можно превысить максимальное количество очков получаемых за недостатки или расходуемых на модификации, но только в случае, если корабль имеет один и только один недостаток или одну и только одну модификацию. Следовательно, даже маленький корабль может иметь в качестве недостатка «Населенный призраками» или «Втягиваемый киль» в качестве модификации. Корабли не могут иметь противоречивых модификаций и недостатков, например таких сочетаний как «Хороший капитан» и «Плохой капитан» или «Дружественный дух» и «Населенный призраками»

Герои могут стартовать с 10-, 15- или 20-очковым кораблем. Для того чтобы получить лучший они должны либо скопить деньги в ходе кампании и купить корабль либо захватить его.

2. Добавление модификаций и недостатков

Как только распределены характеристики, можно добавлять модификации и недостатки. Каждая модификация стоит количество очков, равное ее Уровню Сложности, каждый недостаток уменьшает

очковую стойкость корабля. Отметим, что недостатки и модификации не могут изменить максимальный ранг любой из характеристик корабля. Он определяется только количеством очков потраченных на корабль в пункте 1.

Пределы у Кораблей

Полная стоимость	Максимальные характеристика	Максимальные модификации	Максимальные недостатки
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

3. Расчет прочих значений

«Осадка» и «груз» корабля равны «стойкости», за исключением случаев, когда на них влияют модификации или недостатки. «Экипаж» корабля равен его «мастерству», за исключением случаев, когда на него влияют модификации или недостатки, а репутация корабля всегда начинается с 0, независимо от репутации капитана.

Пример: Билл хочет, чтобы его персонаж имел корабль с начала игры. Он заказывает 15-очковый корабль. Он так же может взять до 3 очков недостатков, что позволит ему распределить по характеристикам до 18 очков. Он может взять только 3 очка модификаций, а характеристики корабля не могут быть большими, нежели 4. Он решает взять быстрый корабль с несколькими пушками, поэтому он распределяет характеристики так: «мощь» 2, «мастерство» 3, «стойкость» 3, «разум» 4, «характер» 3. На все в сумме уходит 15 очков. Если он хочет приобрести какие-то модификации – он должен заплатить за них недостатками. Он решает это сделать и берет недостаток «Вредители» за 3 очка. После этого он выбирает в качестве модификаций «Широкий руль» за 2 очка, что увеличивает разум его корабля до 5 и «скрытый буксирный трос» за 1 очко. После этого он смотрит на «стойкость» его корабля и определяет, что «груз» равен 3, а «осадка» так же равна 3. Затем он смотрит на «мастерство» для того, чтобы определить, что «экипаж» равен 3. Репутация корабля всегда начинается с 0.

Поддержка корабля

Ремонт одной драматической раны, полученной кораблем, требует одной недели и 250 гильдеров. Один раз в год необходимо потратить 100 гильдеров на обслуживание корабля. Неуплата этих денег приводит к тому, что все характеристики корабля падают на 1 до тех пор, пока обслуживание не осуществлено.

Модификации корабля

Помимо характеристик корабль имеет ряд прочих вещей, которые дают жизнь кораблю и делают его запоминающимся в глазах экипажа. Некоторые корабли слишком тяжелы и сидят глубоко в воде, другие, похоже, имеют в бою Удачу не меньшую чем у Легиона. На некоторых кораблях обитает гораздо больше грызунов, чем обычно, кроме того, существуют несколько кораблей построенных так искусно, что они превосходят все нормальные пределы, которые может иметь корабль их класса.

Каждая модификация имеет определенный уровень сложности. Кораблестроитель должен иметь навык «Кораблестроение» с рангом как минимум равным сложности модификации для того, чтобы осуществить ее. Модификации стоят 750 гильдеров и требуют две недели для осуществления на пункт сложности. Корабль не может иметь больше пунктов модификаций, чем указано в таблице кораблей на предыдущей странице. Недостатки корабля могут быть исправлены за 1500 гильдеров и 2 недели работы за пункт недостатков.

Строительство корабля после создания персонажа

Для того, чтобы приобрести корабль после создания Героя, воспользуйтесь всеми обычными шагами создания, а затем сосчитайте все очки, потраченные на корабль. Строительство обойдется в 600 гильдеров и одну неделю за очко.

Кораблестроитель должен сделать бросок с «ума» + «кораблестроение» против сложности в 5 x высочайшая характеристика корабля или уровень сложности самой дорогой модификации, смотря что выше. Так корабль с наибольшей характеристикой «мощь» 5 имеет сложность строительства в 25, но тот же самый корабль с втягиваемым килем будет иметь сложность в 30.

Если бросок завален – строительство корабля займет дополнительные две недели. Если бросок завален на 10 и больше – корабль получит 1 дополнительное очко недостатков за каждые 10 очков, на которые был завален бросок. Эти дополнительные недостатки не дают кораблю дополнительных очков, которые можно использовать для строительства и модификаций. В любом случае кораблестроитель должен делать броски до тех пор, пока он не выбросит сложность строительства.

Список модификаций

Примечание: модификации, которые не могут быть добавлены к кораблю после его строительства, помечены звездочкой после названия. Модификации и недостатки могут браться только один раз на корабль – за исключением тех, у которых в описании указано обратное.

Сложность 1

Весла

Корабль имеет один или более рядов весел.

Эта модификация позволяет кораблю двигаться в штиль или напрямую против ветра. Однако, при использовании весел «разум» корабля считается меньшим на 2, с минимумом в 1.

Скрытый буксирный трос.

Эта модификация включает установку скрытого троса под кораблем.

Контрабандисты используют его для скрытной транспортировки товаров под водой, там, где скорее всего их не смогут обнаружить. С другой стороны эта модификация увеличивает «осадку» корабля на 1.

Таран *

Корабль оснащен тараном и усиленным килем для того, чтобы поглощать вред при столкновении.

Если корабль таранит другой корабль (подробнее см. «Дополнительная информация по морским битвам» в «Пиратских нациях»), корабль-цель получает одно дополнительное критическое повреждение, а таранящий получает на одно меньше.

Усиленные мачты

Мачты корабля специально укреплены против использования скованных цепью ядер.

При использовании против корабля скованных цепью ядер корабль получает два дополнительных несохраняемых кубика на бросок на ранение.

Сложность 2

Хорошо вооруженный

Корабль перегружен пушками

Эта модификация увеличивает «мощь» корабля на 1. Эта модификация позволяет превысить нормальный максимум, следующий из стоимости корабля.

Крепкий корпус *

Корпус корабля усилен дополнительными балками

Эта модификация увеличивает «стойкость» корабля на 1. Эта модификация позволяет превысить нормальный максимум, следующий из стоимости корабля.

Скрытые оружейные порты

Оружейные порты практически незаметны на фоне корабля, до тех пор, пока не открыты.

«Мощь» корабля можно держать в секрете до использования. Кубики должны быть показаны перед использованием (это может быть сделано в любое время без траты действия) и не могут быть скрыты опять до следующей сцены.

Хорошо тренированный экипаж.

Экипаж корабля особо хорошо тренирован

Эта модификация увеличивает «мастерство» корабля на 1. Эта модификация позволяет превысить нормальный максимум, следующий из стоимости корабля.

Шелковые паруса

Корабль оснащен редкими шелковыми парусами, сшитыми из китайского шелка.

Эта модификация увеличивает «характер» корабля на 1. Эта модификация позволяет превысить нормальный максимум, следующий из стоимости корабля.

Широкий руль

Корабль имеет широкий руль, позволяющий ему быстрее поворачивать. Эта модификация позволяет превысить нормальный максимум, следующий из стоимости корабля.

Эта модификация увеличивает «разум» корабля на 1. Эта модификация позволяет превысить нормальный максимум, следующий из стоимости корабля.

Сложность 3

Скрытые отсеки

Некоторые, предположительно заполненные стройматериалом, части корабля на самом деле пусты и могут использоваться для перевозки контрабанды.

В этих секретных отсеках может быть спрятано до 1 единицы груза. Обнаружить спрятанный груз сможет лишь очень тщательный поиск.

Удлиненный киль *

Киль корабля очень длинен, что гарантирует повышенную стабильность корабля, но ценой более глубокой осадки.

Корабль бросает два дополнительных несохраняемых кубика при бросках на переворачивание, но его «осадка» увеличивается на 1.

Удачливый *

Корабль всегда удачлив, как в бою, так и в плавании.

Эта модификация дает кораблю один дополнительный кубик драмы.

Украшения

Из-за хорошо запоминающихся украшений корабль очень хорошо запоминается

Все позитивные репутационные награды, полученные кораблем, увеличиваются на 1

Сложность 4

Емкий трюм *

Грузовой трюм хорошо спроектирован и может вмещать больше товаров.

«Груз» корабля увеличивается на 1

Дополнительные помещения для команды *

На корабле больше помещений для команды, чем обычно, поэтому корабль несет больший, нежели обычный корабль его размера экипаж.

Экипаж корабля увеличивается на 1

Узкий корпус *

Корабль узок и способен пройти через узкие места

Броски на управление кораблем, включающие движение через узкие проходы, получают один свободный подъем.

Хороший капитан

Капитан корабля – особо способный к управлению кораблем человек.

Один раз в раунд капитан может добавить 1 несохраняемый кубик к броскам, которые делает корабль. Эта модификация может быть взята только в случае, если капитан корабля, неважно Герой это или мастерский персонаж, имеет навык «командование» 4 и выше.

Сложность 5

Абордажная команда

Корабль имеет на борту хорошо обученную абордажную команду.

При бросках на абордаж, по правилам, приведенным в «Дополнительной информации по морским битвам», корабль передвигается вверх на один результат на карточке абордажа.

Дополнительные абордажные пушки

На борту корабля имеются несколько дополнительных маленьких пушек, предназначенных для отражения атак абордажных команд.

При использовании карточки абордажа из «Дополнительной информации по морским битвам» корабль, пытающийся взять на абордаж корабль с этой модификацией, передвигается вниз на один результат на карточке абордажа.

Дружелюбный дух

Корабль обжит какого-то рода добрым сверхъестественным существом, которое иногда оказывает помощь команде.

Один раз за сцену корабль может добавить к одному своему броску два дополнительных сохраняемых кубика.

Малая осадка *

Корпус корабля сконструирован таким образом, чтобы этот корабль мог плавать в более мелкой воде, нежели другие корабли его размера.

Осадка корабля уменьшается на 1 до минимума в 1.

Поворотные пушки

Некоторое количество легких пушек установлено на поворотных лафетах.

Один раз в раунд корабль может выстрелить в цель, находящуюся вне пределов нормальной зоны стрельбы. «Мощь» этого выстрела равна 2.

Сложность 6

Втягиваемый киль *

Корабль может втягивать киль, уменьшая свою осадку, но делаясь при этом менее устойчивым.

Если киль втянут, осадка корабля уменьшается на 2, однако броски на переворачивание корабля получают пенальти в один несохраняемый кубик. Выдвижение или втягивание кия требует одного действия.

Недостатки кораблей

Примечание: недостатки, которые не могут быть удалены с корабля после его создания помечены звездочкой. Модификации и недостатки могут браться только по одному разу на корабль, если в описании не утверждается обратного.

1-очковые недостатки

Неповоротливый

Корабль идет под парусом медленнее, чем другие корабли его размера.

Корабль движется вперед со скоростью на один гекс меньшей, чем положено.

Старый *

Некоторые из балок, скрепляющих корабль, стары, но в целом – он в хорошей форме, просто ему нужно чуть больше любви и заботы, чем более новому кораблю

Старый корабль требует проведения мероприятий по обслуживанию один раз в шесть месяцев, а не в год.

Хрупкие мачты

Мачты корабля сделаны из некачественного дерева

Корабль кидает броски на ранение с пенальти в один несохраняемый кубик в случае, если его обстреливают скованными цепью ядрами.

2-очковые недостатки

Маленький киль

Корабельный киль слишком мал для корабля такого размера, поэтому весьма вероятно то, что в один прекрасный момент перевернется.

Корабль бросает на один несохраняемый кубик меньше при бросках на переворачивание.

Маленький руль

Руль корабля недостаточно велик для того, чтобы поворачивать корабль такого размера, поэтому он поворачивает медленно.

Ни один из кубиков при бросании любых бросков, связанных с «умом» корабля, не взрывается

Плохо обученный экипаж

Корабль имеет очень плохо обученный экипаж

Ни один из кубиков при бросании любых бросков, связанных с «мощью» корабля, не взрывается.

Протекающий корпус

Корпус корабля плохо построен и течет даже в том случае, если он хорошо просмолен.

Ни один из кубиков при бросании любых бросков, связанных с «стойкостью» корабля, не взрывается.

Рваные паруса

Паруса корабля в плохом состоянии

Ни один из кубиков при бросании любых бросков, связанных с «характером» корабля, не взрывается.

Слабо вооруженный

Корабль несет меньше пушек, чем любой корабль его размера

При бросках связанных с «мощью» корабля, но не являющихся бросками на ранение, ни один из кубиков не взрывается

Хрупкий корпус

За корпусом корабля ухаживали недостаточно хорошо. Теперь его дерево гораздо легче раскалывается под ударами ядер.

Кубики, бросаемые при бросках на ранение корабля, никогда не взрываются.

3-очковые недостатки

Вредители

Корабль обжит крысами, долгоносиками и другими вредителями, постоянно портящими провизию.

Провизии закупленной на каждый месяц хватает только на 3 недели из него.

Некомпетентный боцман

Боцман – главный на палубе и если он делает свою работу плохо, корабль проигрывает в целом. А боцман этого корабля очень некомпетентен.

Скорость движения корабля (см. раздел «кораблевождение» в «Книге мастера») падает на 25%

Неудачливый *

Что-то связанное с этим кораблем привлекло на него дурную удачу. Возможно – его киль был заложен не в тот день, а возможно – он однажды побывал в каком-то проклятом месте.

Корабль получает на один кубик драмы меньше.

Яркий

Корабль просто режет глаза. Или он выглядит уродливым или его блестящие украшения подобраны настолько безвкусно, что заставляют его казаться глупо выглядящим.

Корабль так же очень запоминается, но о таком корабле запоминается, как правило, только плохое. Поэтому негативные репутационные награды корабля увеличиваются на 1



4-х очковые недостатки

Маленький трюм

Грузовой трюм этого корабля плохо спроектирован или просто не вмещает такое же количество груза, как трюм других кораблей его размера.

«Груз» корабля уменьшается на 1

Недисциплинированная команда

Среди экипажа легко вспыхивает недовольство при каждом, даже незначительном поводе. И Теус храни капитана, если на корабле вышли запасы рома.

Мастер может потратить один кубик драмы для того, чтобы экипаж стал неуправляемым и отказался делать что бы то ни было до конца сцены. Если эта сцена является боем - экипаж немедленно сдается.

Плохой капитан

Капитан корабля абсолютно точно не способен исполнять свою работу.

Капитан отнимает один несохраняемый кубик от первого броска, который корабль делает каждый раунд.

Тесный

Помещения экипажа на корабле плохо спроектированы. В результате корабль вмещает меньше экипажа, чем любой другой корабль его размера.

«Экипаж» корабля уменьшается на 1

5-очковые недостатки

Глубокая осадка

Корабль имеет более глубокую осадку, нежели другие корабли его типа и не может плавать по мелководью.

«Осадка» корабля увеличивается на 1

Искривленный руль

Корабельный руль согнут на правый или левый борт. Будучи оставленным без управления корабль начнет описывать круги

В начале каждого раунда корабль делает поворот на 60 градусов направо или налево, в зависимости от искривления руля. Этот поворот не требует траты никаких действий. Направление выбирается при создании корабля.

Населенный призраками

Корабль, по-видимому, стал обиталищем злобного сверхъестественного существа. Время от времени на борту происходят странные вещи. А иногда кажется, что у корабля есть собственный разум.

Мастер может потратить два кубика драмы, для того, чтобы получить контроль над кораблем на один раунд. В дополнение к этому на борту корабля часто происходят странные вещи.

Примеры кораблей

10-очковые корабли

Пиратский шлюп

Мощь 4, Мастерство 2, Стойкость 2, Разум 2, Характер 2

Модификации: Хорошо вооруженный (2)

Недостатки: Вредители (3)

Осадка 2, Экипаж 2, Груз 2, Репутация 0

Бригантина исследователей

Мощь 1, Мастерство 1, Стойкость 2, Разум 3, Характер 3

Модификации: Емкий трюм (4)

Недостатки: Недисциплинированная команда (4)

Осадка 2, Экипаж 1, Груз 3, Репутация 0

Фрегат флота

Мощь 2, Мастерство 3, Стойкость 2, Разум 2, Характер 2

Модификации: Таран (1)

Недостатки: Маленький киль (2)

Осадка 2, Экипаж 3, Груз 2, Репутация 0

Торговая шнява

Мощь 1, Мастерство 2, Стойкость 2, Разум 4, Характер 2

Модификации: Широкий руль (2)

Недостатки: Слабо вооруженный (2)

Осадка 2, Экипаж 2, Груз 2, Репутация 0

15-очковые корабли

Торговый пинас

Мощь 2, Мастерство 3, Стойкость 4, Разум 4, Характер 4

Модификации: Удачливый (3)

Недостатки: Глубокая осадка (5)

Осадка 5, Экипаж 3, Груз 4, Репутация 0

Пиратская шхуна

Мощь 5, Мастерство 4, Стойкость 3, Разум 3, Характер 3

Модификации: Хорошо вооруженный (2)

Недостатки: Недисциплинированная команда (4)

Осадка 3, Экипаж 4, Груз 3, Репутация 0

Флюйт контрабандистов

Мощь 2, Мастерство 3, Стойкость 4, Разум 4, Характер 4

Модификации: Скрытые отсеки (3)

Недостатки: Населенный призраками (5)

Осадка 4, Экипаж 3, Груз 4 (1 – спрятанный), Репутация 0

Барк флота

Мощь 2, Мастерство 3, Стойкость 3, Разум 3, Характер 3

Модификации: Абордажная команда (5)

Недостатки: Маленький трюм (4)

Осадка 3, Экипаж 3, Груз 2, Репутация 0

20-очковые корабли

Галеон флота

Мощь 4, Мастерство 4, Стойкость 6, Разум 4, Характер 4
Модификации: Прочный корпус (2)
Недостатки: Неудачливый (3)
Осадка 6, Экипаж 4, Груз 6, Репутация 0

Линейный корабль флота

Мощь 5, Мастерство 3, Стойкость 3, Разум 4, Характер 4
Модификации: Малая осадка (5)
Недостатки: Маленький трюм (4)
Осадка 2, Экипаж 3, Груз 2, Репутация 0

Пиратская баркентина

Мощь 4, Мастерство 4, Стойкость 4, Разум 4, Характер 4
Модификации: Хороший капитан (4)
Недостатки: Недисциплинированная команда (4)
Осадка 4, Экипаж 4, Груз 4, Репутация 0



Существуют два уровня волшебства: полнокровное (40 очков героя) и полукровное (20 очков героя). Если вы полнокровный волшебник – вы можете выбрать только одно Колдовское Наследие. Вы можете приобрести полукровное волшебство в двух различных Наследиях, что обойдется вам в 40 ОГ в целом. Эти герои называются двукровными волшебниками и являются людьми, родители которых были полнокровными волшебниками из различных наций.

Волшебство даст вам доступ к могучим силам. Каким именно – определит ваша кровь.

Наследия

Каждое наследие имеет некоторое число навыков. Полнокровные волшебники начинают игру с 7 Колдовскими Очками, которые должны быть потрачены на приобретение колдовских навыков. Волшебники-полукровки начинают игру только с 3 очками. Двукровные волшебники начинают с 3 очками в каждом Наследии. Эти очки не могут передаваться от Наследия к Наследию и служить для приобретения навыков из другого Наследия. Как и другие все навыки, колдовские навыки не могут быть увеличены более чем до ранга 3 при создании Героя. Вы не можете приобретать новые колдовские очки во время создания Героя, однако эти навыки могут быть подняты в ходе игры за счет очков опыта тем же способом, что и обычные навыки. Полнокровный волшебник может достичь в своих навыках ранга 5, полукровки и двукровки могут достичь только ранга 3 в любом колдовском навыке.

Вы не можете приобретать Колдовское Наследие нации, не являющейся для вас родной, за исключением, конечно, двукровных Героев, которые могут иметь Наследие другой нации.

Каждый путь имеет три степени мастерства – Ученик, Адепт и Мастер. После того, как Герой получает ранг 4 в четырех колдовских навыках, он становится Адептом. После достижения ранга 5 в пяти навыках он становится Мастером. Естественно мастер может пожелать отыграть посвящение на высшую степень мастерства, делая связанные с этим события частью кампании.

Отметим, что оба родителя Героя, являющегося полнокровным волшебником, являются полнокровными волшебниками и происходят из одной и той же нации. Полукровные волшебники могут

иметь только одного родителя способного в полном объеме использовать волшебство или иметь двух родителей-полукровок одной национальности.

Преимущества, стоимости и ограничения каждого уровня Колдовской Крови приводятся ниже:

Полнокровный волшебник

Выберите одно национальное наследие

Стоимость навыков: 1 очко волшебства за Ранг

Неограниченное развитие за счет опыта

Волшебник-полукровка

Выберите одно национальное наследие

Стоимость навыков: 1 очко волшебства за Ранг

Не возможно поднять ни один из навыков выше, чем до 3 ранга.

Двукровный волшебник

Выберите два национальных наследия

Стоимость навыков: 1 очко волшебства за Ранг

Не возможно поднять ни один из навыков выше, чем до 3 ранга.

Лайрдом (Вендель / Вестен)

Навыки: Къёт, Бевергельс, Варсел, Энсомхет, Стирк, Увитенхет, Станс, Сторсайд, Киндигет, Стерк, Вельстанд, Фьелл, Хёст, Гренслёс, Криг, Нёд, Синн, Тунгсинн, Хердж, Рейс, Форнуфт, Лиденскап, Къёлиг, Виллскап.

Уровень ученика: Вызвать

Уровень адепта: Начертать

Уровень мастера: Стать

Основы

Лайрдом – учение о словах. Вестенманнавеньярцы верят в то, что эти слова – «истинные имена» метафизических концепций, важных для них. Согласно скьяренам, Резчикам Рун, эти двадцать четыре слова были произнесены их предками, ставшими пантеоном богов. Каждое из этих слов представляет собой физическую или эмоциональную характеристику, которую включает в себе имя бога, впервые вырезавшего это слово. Ныне персонажи-скьярены способны обращаться к первичным силам мира через использование Лайр – Рун.

Руны вырезаются, выжигаются или пишутся на особых предметах и дают им силы богов. Для этого недостаточно произнести слово. Оно должно быть принесено в мир и вызвано в ходе ритуала, который может провести только скьярен.

Сила руны зависит от мастерства, которого достиг скьярен. Ученики понимают лишь физическое значение руны, силы лежащие на поверхности. Адепты знакомы с более глубокими тайнами рун и способны изображать их на предметах. Мастера постигли последний секрет – Великую Мудрость – и способны вызывать силу рун в себе. Они способны ощущать Живой Миф – Вальгаллу – все лежащее вокруг них как призрачное, непривычное место. Они могут различить пение их предков, скачущих в битву – Песнь Мира. Большую часть времени это не влияет на игру, но иногда Мастер-Скьярен может получить ценный совет от своего предка или увидеть важное знамение, незримое для других. Это происходит по решению мастера.

Уровень ученика: Открытие тайн

На этом уровне мастерства вы можете вызывать только малую часть сил, скрывающихся в рунах и лишь временно. Прикосновение к этой мощи похоже на прикосновение к огню – естественный инстинкт заставляет вас отпрянуть. В конце концов, вы вызываете к жизни слова, произнесенные при Сотворении мира, а такая мощь может сжечь вас в случае, если вы не будете с ней осторожны. Большинство учеников пользуются для обращения к рунам пером и чернилами, однако руны могут быть начертаны на песке, дереве, стекле или любой другой поверхности.

Уровень адепта: Хранитель Тайн

На второй ступени посвящения вы можете удерживать силу рун несколько дольше – достаточно времени для того, чтобы вырезать руны на поверхности предмета. Руны могут быть найдены на мечях, доспехах, дверях, воротах и даже кубках. Руны, начертанные на предметах, действуют не постоянно – их нужно поддерживать. Каждая руна, которую вы начертали, должна обновляться хотя бы раз в год – или потерять свою силу. Среди вендельцев бытует поверье, из которого вытекает следующее: если руны обновляются в тот же день года, в который были вырезаны, их сила возрастает и может дать дополнительные эффекты, возможно даже позволить скьярену установить временный контакт с богами.

Уровень мастера: Сердце Тайны

На высшей ступени мастерства скьярен прикасается к самому сердцу лайрдома – он может *стать* руной, которую вызывает. Руны выжигаются в плоти скьярена и становятся его частью навсегда.

Общая механика

Большая часть рун либо добавляет кубики на конкретные действия либо контролирует погоду. Их эффекты объяснены ниже. В описаниях даны три уровня сложности, они используются для вызова, начертания и становления соответствующей руной.

Добавление кубиков

Вызов рун

При вызове руны, которая добавляет кубики, вы используете одно действие и делаете бросок со «стойкости» + навык этой руны против сложности вызова руны. При успехе вы получаете преимущество от этой руны на 1 раунд + 1 раунд за каждый сделанный подъем.

Начертание рун

При начертании руны, которая добавляет кубики, вы используете 5 действий. В большинстве случаев выполнить это в бою невозможно. После этого вы делаете бросок с «стойкости» + навык этой руны против сложности начертания руны и даете объекту, на котором были начертаны руны, имя. Это имя остается у предмета навсегда. Отслеживайте число подъемов, которые вы используете для подобных действий. При успехе руна сохранится на предмете в течении года – до этого самого дня. В этот же день, следующего года или ранее, если вы пожелаете, вы должны повторить ритуал начертания вновь, обновляя руну на предмете.

Как только предмет получил имя, он не может называться по иному. Каждый, даже тот, кто не владеет Лайрдомом, взявший предмет с начертанной на нем руной и произнесший его имя оказывается под воздействием начертанной на нем руны на 1 раунд + 1 раунд за каждый сделанный при начертании подъем. При активации предмета не требуется никаких бросков, он делается при начертании руны.

Становление

Когда вы становитесь руной, которая добавляет кубики, вы выжигаете или вырезаете ее у себя на теле. Это действие перманентно. Оно занимает десять действий, не может быть выполнено в боевых условиях и требует раскаленного докрасна клейма. Вы делаете бросок с «стойкости» + навык руны против сложности становления. При успехе руна становится перманентной частью вашего тела, давая вам пожизненное преимущество. В процессе становления вы получаете 2с2 повреждений.

Руна, выжженная на теле не может быть уничтожена без вашего убийства, не считается входящей в количество рун, воздействующих на вас в один момент времени (см. ниже «ограничения») и не требует поддержки в отличие от начертанной. Если ритуал неуспешен, вы получаете те же повреждения, что и при успешном ритуале. Повторная попытка возможна не ранее чем через неделю. К концу прошедшей недели клеймо от неудачного становления исчезает с вашей кожи.

Погодные руны.

Погодные руны могут вызывать мощные проявления стихий. В результате использования сочетаний этих рун возможно вызвать такие проявления стихии, как ураганы, засухи и снежные штормы. Зона воздействия составляет 3 квадратных километра (квадратная миля) для учеников, 10 квадратных километров (3 квадратных мили) для адептов и 30 квадратных километров (10 квадратных миль) для мастеров. Длительность действия новых погодных условий составляет один час для учеников, один день для адептов и одну неделю для мастеров, однако эти цифры даются для случая, при котором другой волшебник не станет менять погоду. Вы можете остановить вызванные вами эффекты в любое время.

Отметим, что практические проявления погоды контролируются мастером. Ливни и землетрясения могут убить людей, но контролировать это вызвавший изменение погоды скьярен не в состоянии. В результате обычного, не включающего подъемов, броска он может только вызывать и останавливать проявления стихий. Подробности даны в описаниях рун.



Подъемы, впрочем, могут обеспечить увеличение или ослабление эффекта и дать скарюну некоторый элемент контроля. Скарюна запрашивает желаемое изменение погодных условий, а мастер назначает количество подъемов, которые нужно для этого сделать. Мастер может использовать правила по погоде, приведенные в его «Руководстве».

Вызов

Для вызова погодной руны вам требуется одно действие и успешный бросок со «стойкости» + навык руны против сложности вызова руны. При успешном броске погода меняется согласно со спецификой руны, подробности приводятся в описаниях рун. Вы можете вызывать погодные руны только находясь под открытым небом.

Начертание

Для начертания погодной руны вам требуется пять действий и успешный бросок со «стойкости» + навык руны против сложности начертания руны. При успешном броске руна начертана и пригодна для однократного использования. Каждый держащий в руках предмет, даже при том условии, что он не владеет лайрдомом, и произнесший его имя, активирует руну так, словно ее только что вызвал начертавший ее скарюна.

Тот, кто активировал руну, немедленно получает 1с1 повреждений от сил, вызванных руной. Для использования начертанных рун не нужно делать никаких бросков, единственный бросок делается при начертании. Начертанные погодные руны не считаются входящими в количество рун, которые скарюна может поддерживать одновременно (см. ниже «ограничения»). Кроме того, они могут использоваться только вне помещений.

Становление

Вы становитесь одной из погодных рун так же, как и добавляющей кубики руной. Это позволяет вам использовать ее силы в любой момент времени, по желанию.

Ограничения

Общие ограничения по использованию рун

Работать с рунами опасно. Их сила сожжет вас, если вы переоцените свои возможности. В случае, если вы завалите бросок на вызов, начертание или становления руной вы получите один кубик повреждений за каждые пять очков, на которые был завален бросок с округлением вверх. Например, если вы завалите бросок на 7 очков, вы получите 2 сохраняемых кубика повреждений.

Скарюна может в один момент времени контролировать количество рун, равное рангу его «мощи». Скарюна с «мощью» 3 не может использовать более 3 рун одновременно. Это число может быть увеличено за счет подъемов – один подъем за каждую дополнительную руну. Эти подъемы применяются к каждому действию, выполняемому с руной. Если вы завалите бросок при попытке использовать большее количество рун, чем то, которое вы можете использовать, силы, которые текут через ваше тело станут слишком большими для того, чтобы вы могли их контролировать, и вы получите дополнительно по одному сохраняемому кубику повреждений за каждую руну, используемую в это время. Все руны, которые вы использовали, немедленно потеряют силу, их действие окончится.

Более важно то, что ни на кого в один момент времени не может действовать более одной однотипной руны.

Ограничения на вызов рун.

Ежедневное количество попыток вызова рун ограничено числом, равным рангу вашего «разуму». Проваленные попытки вызова и многократные вызовы одной и той же руны входят в это количество.

Ограничения на начертание рун

Во-первых, руны не могут быть начертаны ни на одном живом существе, за исключением самого скарюна.

Во-вторых, на каждом предмете может быть начертана одна и только одна руна. Например, на мече, на котором была начертана руна Къёт невозможно впоследствии, даже после окончания ее действия, начертать руну Стерк.

В-третьих, волшебник не может поддерживать большего количества рун, чем ранг его «мощи». Иными словами скарюна не может начертать руны на количестве предметов, превышающем его «мощь». Если он превышает этот предел – все руны, которые он начертал ранее, считаются отказавшими, а вновь начертать руны на предметах, использовавшихся для этого, становится невозможным.

И наконец – максимальное число активаций предмета, на котором начертана руна, в течении дня равно «разуму» скарюна, начертавшего руну.

Ограничения на становление руной

Вы можете стать только одной руной – навсегда.

Описания рун.

В последующих описаниях рун эффект вызова, начертания и становления руной не изменяется, если это не указано специально. Сложность приводится для вызова/начертания/становления соответственно.

1. Къёт («Плоть») – Сложность 15/25/40

Первая руна – руна себя самого. Она поет: «Познай себя, это первый урок, первая истина». Руна Плоти требует, чтобы волшебник был честен с собой. Говорят, что бог, воплотивший эту руну, был самым замкнутым из когда-либо живших вестманнавеньярцев и после того, как разрешил Загадку Плоти, не говорил ни с кем, кроме богини, воплотившей «Сопереживание» (см. руну 2).

Эффект: Добавляет два несохраняемых кубика на броски против попыток обмануть или отвлечь от чего-то обычными средствами или колдовским способом.



2. Бевергельс («Сопереживание») – сложность 20/30/49

За пределами самой глубины Себя лежит Внешний Мир, в котором все остальные смешаны и сплавлены в единое, хотя и хаотичное, целое. Сопереживание является следующим естественным шагом за пределы плоти, представляющим собой единение, между Собой и Внешним Миром. Говорят, что Бевергельс научила бога воплотившего Плоть пониманию себя, что сделало ее сильнейшей из них двоих. Однако Энсомхет, воплотивший «Одиночество» (см. руну 4), отрицал это, сказав, что «второе не переживает первого».

Эффект: Добавляет 2 несохраняемых кубика на все социальные броски



3. Варсел («Знамение») – сложность 15/25/40

Третья руна принадлежит посланнику богов, хитрецу, посылающему знамению и неясные предупреждения. Варсел был известен тем, что часто бывал нечестен в своих играх, а сами они были слишком трудны, для того, чтобы люди могли понять их. Однако сам он не был с этим согласен и заявлял о том, что «только те, кто хотят слушать, достойны того, чтобы слышать»

Примечание: Все перечисленные эффекты применяются ко всем сьяренам, избравшим эту руну.

Эффект вызова/начертания: После успешного броска на применение этой руны, сьярена может говорить с остальными тайно. Те из присутствующих, от кого сьярена желает скрыть свою речь, слышат только искаженный чужеземный язык. Те, кто использовал руну «плоти» (№1) не подвержены этому воздействию.

Эффект становления: Сьярена может использовать ту же возможность, что и при вызове/начертании, по своей воле, без броска.



4. Энсомхет («Одиночество») – сложность 15/25/40

Четвертая руна отсекает прошлое, являющееся якорем, которое не дает вам двигаться вперед. Она позволит вам оставить в прошлом гнев, страхи и страсти и вы сможете сконцентрироваться на настоящем. Совершить это – путь истинного Героя, понимающего, что будущее не ждет никого. Воплотивший эту руну был первым, кто принял ее дар, первым, кто использовал ее и первым, кто не смог спасти свой дом.

Эффект: Добавляет два несохраняемых кубика на стойкость.



5. Стирк («Сила») – сложность 15/25/40

Пятая руна – руна Силы, той Силы, которая борется с Плотью за власть над телом. Стирк был воином снаружи и внутри, с душой демона и силой дикого быка. Легенды о его доблести хорошо помнят даже вендельцы. Популярный современный спорт - «Метание Корней», вырос из легенды о том, что он вырвал из земли самое высокое дерево, бросив этим вызов самому Легиону. Многие вестманнавеньярцы убеждены, что сделав это, он провел границу между миром и демонами, обитавшими в нем.

Эффект: Добавляет один несохраняемый кубик на все броски на повреждения.



6. Увитенхет («Тайна») – сложность 20/30/40

Шестая руна скрывает правду, она – тайна. То, что было ясным, становится скрытым. То, что было известным, становится забытым. Если сьярена призывает силу Тайны – его хитрость и ложь останутся незамеченными, скрытыми даже от руны Врат. Многие говорят, что Резчики, часто пользовавшиеся этой руной, начинали терять себя, становясь все менее и менее понятными для тех, кто знал их. Это поверье поддерживает то, что многие из тех, кто стал этой руной, порвали все связи со всем, что



они знали и посвятили оставшуюся часть жизни науке и постижению окружающей их природы.

Эффект: Добавляет два несохраняемых кубика на любую попытку кому-либо лгать. Нейтрализует эффект руны Врата.



7. Станс («Спокойствие») – сложность 10/20/35

Руна Спокойствия – седьмая руна, известная так же как Печаль. Для моряка нет большей трагедии, чем спокойное море из дня в день. По воле сжарена ветер стихнет, воздух станет неподвижным и тихим – и на море придет рок. Станс испытал момент тихого откровения в час, когда Легион был отброшен обратно в Бездну в конце войны за Вендель. С тех пор он видит этот момент в промежутках между Веками.

Примечание: При создании Героя, владеющего этой руной, вы должны решить, какое из двух направлений этой руны вы предпочтете иметь. Руна может влиять на эмоции и погоду. Каждое из использований имеет отличную механику, которой Герой будет пользоваться в течении всей своей карьеры. Как только вы сделаете выбор и начнется игра, его нельзя будет изменить, а каждая степень мастерства будет использовать именно этот эффект.

Аспект – погода: Смягчает погодные условия в пределах эффективного радиуса действия по правилам для погодных рун. Шторм становится легким бризом, снежная буря – легким снегопадом. Однако сами проявления стихий не могут изменяться – так землетрясение никогда не станет дождем.

Аспект – эмоции: Добавьте два кубика на броски для того, чтобы успокоить другого человека или обуздать агрессивные эмоции.

8. Сторсайд («Величие») – сложность 15/25/40



Подобно Дураку в Великих Тайнах, Величие представляет собой растущего Героя, юного и неопытного, но одаренного и молящего об учении. Величие способно вдохновить человека уподобиться великому, тому, кто отражает все лучшее в людях, которых он встречает. Сторсайд был оруженосцем воина Стирка (руна 5), ставшего воплощением Силы. Хотя этот оруженосец был слаб и всегда находился под защитой остальных, он доказал, что более отважен, чем все остальные. Ни разу не дрогнув в Худшие Дни и доказав им это, он став примером того, за что они все сражались.

Примечание: Все перечисленные эффекты применяются ко всем сжаренам, избравшим эту руну.

Эффект вызова/начертания: Руна Величия активируется так же, как все руны, дающие кубики. После выполнения успешного действия, количество подъемов, которые вы сделали при этом действии, может быть распределено между теми, кто видел это – все подъемы может получить один человек, однако возможно и распределение по одному на нескольких. Все эти подъемы считаются свободными и должны быть использованы в следующее совершаемое ими действие, на которое им потребуется бросок. Отметим, что пределом передающихся подъемов является ранг низшей из характеристик сжарена, то есть сжарен с низшей характеристикой с рангом 2 передаст только 2 подъема, сколько бы он их не сделала во время действия.

Эффект становления: В начале сцены мастер - сжарен получает количество свободных подъемов равное рангу его низшей характеристики. Он может использовать их сам или передать другому Герою для любого броска в ходе сцены, но любые подъемы, не использованные до конца сцены, теряются.



9. Киндигет («Умение») – сложность 15/25/40

Согласно вестенманнавеньярским легендам, Киндигет был наставником группы, спасшей мир, человеком твердым и обладавшим ясным разумом. Он знал, что спешка не приведет к победе, а храбрый не должен торопиться. Он очень ценил умение ждать подходящего момента – и после этого показать всем, что такое настоящая победа. Эта руна стала символом искусства и обучения.

Эффект: Позволяет перебросить один кубик каждый боевой раунд. Отметим, что для этой руны применяются все ограничения для тех рун, которые добавляют кубики.



10. Стерк («Целостность») – сложность 20/30/40

Среди вестенманнавеньярцев известна фраза: «Понимание собственных слабостей более важно, чем понимание слабостей врагов». Эту фразу приписывают Стерку, ратоборцу, не знавшему поражений. В бою он сражался в первую очередь защитить себя, и лишь потом ударить противника. Большинство его сражений были выиграны в результате того, что он изматывал противника до того момента, в который можно было нанести решающий удар. Из-за сходства характеров он был верным товарищем Киндигета, учение которого представляло для него особый интерес. Сжарен, обратившийся к Стерку через его руну, получает невероятную способность отбивать удары и уворачиваться даже от арбалетных болтов, выпущенных с небольшого

расстояния.

Эффект: Добавьте 5 к сложности попадания по сьярену. Отметим, что для этой руны применяются все ограничения для тех рун, которые добавляют кубики.

11. Вельстанд («Богатство») – сложность 10/20/35

Вестенманнавельярцы могут рассказать легенду о Вельстанде Бедняке, бывшем богатейшим человеком в мире. Его альтруизм был желанной целью для всех тех, кто ходил как боги среди вестенманнавельярцев свыше тысячи лет назад. Вельстанд пришел из далекой земли. Его лицо было странным, а голос мог сравниться с голосом волн океана. Мудрость же его превосходила его годы. Его родина была разрушена Легионом еще до Войны и он пришел в Вендель для того чтобы защитить тех, кого он увидел как «Невинный народ, лишенный безумной жадности и похоти, распространившихся по миру».



Его руна стала руной «богатства», так как для нее нет лучшего названия. Она похожа на бесконечный источник идей, разум Резчика словно бы заполняется общими знаниями тех, кто был до него. Ранние сьярены были очень осторожны в том, кому поверять секреты этой руны, поскольку хорошо понимали ту угрозу, которую она может вызвать при неправильном использовании, но современные вендельцы не разделяют этого мнения. Руна Богатства быстро становится самой популярной руной среди них, особенно среди торговцев.

Примечание: При создании Героя, владеющего этой руной, следует решить, каким из аспектов руны – богатством или знанием он будет владеть. Каждый из аспектов имеет различную механику, по разному действующую на игру. Аспект, взятый изначально, остается с Героем на всю игру. После того как выбор сделан, и игра началась, его нельзя изменить, каждая ступень мастерства Героя будет использовать именно этот эффект. Однако в обоих случаях руна действует как руна дающая кубики.

Аспект – Деньги: При успешном броске с навыка сьярен получает дополнительно 100% денег, которые он может получить иными способами, нежели регулярный доход.

Аспект – Мудрость: При успешном броске с навыка сьярен может обратиться к наследственной памяти и задать мастеру вопрос, касающийся текущей ситуации. Ответ будет коротким озарением из жизни предыдущего сьярена, владевшего этой руной, уместным относительно данного вопроса и положения Героя. Уместность сцены определяется игроком.

12. Фьелл («Гора») – сложность 15/30/45

Двенадцатая руна – руна героического самопожертвования, а так же отсутствия страданий. Используя ее сьярен может игнорировать тяжелейшие раны. Она забирает страдание, снимает боль и освобождает разум сьярена для того, чтобы жить в настоящем.



Фьелл, человек, воплотивший эту руну во имя своего народа, был целителем, способным перенимать чужие раны на себя. В последние часы Худших Дней, когда могучий Криг был повержен Легионом, он принял на себя раны воина и этим спас жизнь Крига, хотя и пожертвовал своей собственной. Никогда не удовлетворявшийся поражением Криг бросил вызов Мастеру Сделок, одарившему их всех, и отправился в его дом лежащий в Великих Тарнских Горах для того чтобы найти способ привести его обратно. По его возвращении эта руна предотвратила его неминуемую смерть.

Примечание: Все перечисленные эффекты применяются ко всем сьяренам, избравшим эту руну.

Эффект вызова/начертания: на время действия этой руны сьярен выбирает одну драматическую рану из тех, которые он уже получил. На время действия руны, определяемому так же, как и для рун дающих кубики, эта драматическая рана игнорируется, как в вопросе получения пенальти, так и в вопросе перехода в бессознательное состояние.

Эффект становления: Сьярен может получить одну дополнительную рану сверх нормы перед тем, как перейти в бессознательное состояние. Кроме того, он может игнорировать все пенальти от одной драматической раны, выбираемой в момент ее нанесения. Если эта рана будет исцелена, он может выбрать другую рану.

13. Хёст («Урожай») – сложность 20/30/40

Тринадцатая руна символизирует время изобилия, Урожай. Во время урожая не бывает голода, а подтачивающий силы голод зимы давно позабыт. Это сезон радости и фруктов, выращенных крестьянином. Но урожай так же служит уроком – ничто не может быть получено без усердия и труда, с настойчивости пожинается самая большая награда.

Человек, известный как Хёст был единственным из первых сьяренов, оставшимся вне войны в Худшие дни. Он заботился о полях и домах вестенманнавельярцев во время нашествия Легиона и учил людей жить в согласии, чтобы их дома и жизни не были забыты. Его долгие усилия вспоминают каждый год, когда на стол подают первое блюдо из продуктов, полученных из нового урожая. Есго вспоминают даже те, кто считает Лайрдом проклятием, лежащим на их народе.



Примечание: Все перечисленные эффекты применяются ко всем сьяренам, избравшим эту руну.

Эффект вызова/начертания: перед началом Главы сьярен может намеренно понизить один из своих навыков на один ранг. Если руна была успешно использована этот ранг не влияет на ход Главы,

то есть всю Главу персонаж не получает от него кубиков, которые он получил бы в нормальных условиях. В конце Главы ранг возвращается – вместе 2 очками опыта, которые, правда могут быть потрачены только на повышение этого навыка.

Эффект становления: Скъарен может один раз за Главу использовать ту же возможность, что и при вызове, но по своей воле и без броска.



14. Гренслёс («Свобода») – сложность 15/25/40

Четырнадцатая руна открывает путь. Вещи, которые могут задержать скъарена, побеждены. Хотя закрытые двери могут помешать его движению, оковы, веревки и кандалы соскальзывают с него и не в силах его удержать. Гренслёс первым смог использовать эту возможность, и был единственным за всю историю человеком, который смог спастись из Великой Крепости Кригсфанг, где, как говорят, смогли держать в заточении даже Легион.

Примечание: Все перечисленные эффекты применяются ко всем скъаренам, избравшим эту руну.

Эффект вызова/начертания: Вербки, оковы и кандалы спадают при вызове этой руны

Эффект становления: Вербки, оковы и кандалы спадают с скъарена по его желанию.



15. Криг («Воин») – сложность 15/25/40

Пятнадцатая руна – «Воин» приносит победу в битве. Стрела найдет цель легче, а топор в руке будет желать отворить кровь врага. Сыны Севера высоко ценят эту руну, однако многие из них все равно оглядываются на дни, последовавшие за великой войной. В те дни Криг Бесчеловечный со своей армией, состоявшей из заклеименых фанатиков, вырезал все побережье как доказательство вечного извращения его плоти и разума.

Эффект: добавляет один несохраняемый кубик на все броски на атаку.



16. Нёд («Напряженность») – сложность 15/25/40

Шестнадцатая руна – руна Напряженности, диаметрально противостоящая руне Спокойствия (см. руну 7). Легенды повествуют о том, что Станс и Нёд поженились перед Худшими днями, но затем, после того как они воплотили свои руны, они были вынуждены разойтись из-за того, что их различия достигли предела. Напряженность - это насилие, агрессия и решительность. Она и ее руна – ужас открытого моря, почти такой же, как ее бывший супруг. Ее голос завывает с безумным шквалом, слышен в звуке перекачивающихся волн и жалит глаза всем, кто видит ее наполненные яростью формы.

Примечание: При создании Героя, владеющего этой руной, следует решить, каким из аспектов руны – погодным или эмоциональным он будет владеть. Каждый из аспектов имеет различную механику, по-разному действующую на игру. Аспект, взятый изначально, остается с Героем на всю игру. После того как выбор сделан, и игра началась, его нельзя изменить, каждая ступень мастерства Героя будет

использовать именно этот эффект..

Эффект – погода: Ухудшает существующие погодные условия в пределах использования погодных рун. Эта руна может превратить морозящий дождь в ливень, а снегопад – в снежную бурю. Однако сами погодные условия не могут быть изменены этой руной – дождь не может превратиться в землетрясение.

Эффект – эмоции: Добавляет два несохраняемых кубика на броски, предназначенные для того, чтобы разжечь чью-то вражду или вызвать агрессивные эмоции.



17. Синн («Ярость») – сложность 15/25/40

Семнадцатая руна – руна жестоких штормовых ветров. Ярость будет кипеть в небе до тех пор, пока порывистые потоки воздуха не станут метаться словно обезумевший богоподобный ребенок. Эта руна неподконтрольна для большинства и непостижима для остальных. Синн была живым воплощением своей ярости, восхитительной красавицей, которой никто не мог овладеть, которую никто не мог контролировать. Никто даже не мог удержать ее внимание на сколь бы то ни было долгое время. Эта руна – одна из самых популярных у вестенманнавеньярцев.

Эффект: Добавляет два несохраняемых кубика на все броски с навыков, базирующихся на Силе.



18. Тунгсинн («Мрак») – сложность 15/25/40

Восемнадцатая руна приносит соленые утренние дожди. Мрак высасывает всю жизнь вокруг себя, превращая все в безжизненные серые тени и ищет часа для того, чтобы окупать весь мир бесконечным потоком одиноких слез и высосать храбрость из костей Героев. Он напоминает о потерях и безжалостно стирает все остальное.

Тунгсинн был живым воплощением тоски, ни во что не верящим критиком, уверявшим людей в том, что вестенманнавеньярцы проиграют Войну. Такие речи он начал произносить задолго до ее конца. Ныне он почти забыт, так как у людей есть лучшие вещи, нежели мрачное настроение или дрожь, вызванная ужасом.

Эффект: Добавляет два несохраняемых кубика на броски, связанные с вызыванием у людей депрессии или страха.

19. Хердж («Руины») – сложность 20/30/40

Девятнадцатая руна связана с разрушением и разрушительными силами природы. Ее сила приходит неожиданно, жестоко пугает каждого, кто к ней прикасается и бросает тех, кто к ней прикоснулся в жестокую борьбу за выживание. Хердж был воплощением этого разрушения – этот человек обладал самой дурной удачей из всех, кто пережил рождение и детство. Подобно большинству богов, он оставил свою родину после окончания Худших дней, и почти все его изображения были сожжены после его ухода. Люди сделали это в надежде, что он не вернется. Уцелели лишь те немногие изображения, которые были спасены скьяренами, желающими обращаться к нему для использования его руны.

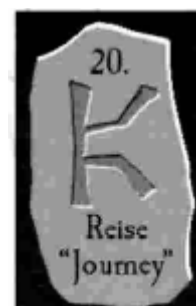
Эффект: Добавьте ваш ранг в навыке этой руны к сложности следующего броска вашей цели. После этого эффект действия руны немедленно закончится.



20. Рейс («Странствие») – сложность 15/25/40

Двадцатая руна – руна быстрого путешествия. Несмотря на то, что поле битвы может находиться во многих милях от них, Сыны Севера, услышавшие звуки «Странствия» стремятся ответить на него, а их кровь закипает у них в жилах. Для них важен сам путь, а не его цель, они пришли к пониманию того, что всякая дорога дает им опыт. Они не хотят видеть конца пути, особенно если этот конец – конец жизни, хотя их жажда странствий и годы тщательных обсуждений подготовили их к тому, что даже самые бесстрашные раньше или позже будут должны передать мантию их бога тем, кто придет за ними – следующему поколению. Бог этой руны мог быть первым, кто принял это имя, однако он не был последним. Имя Рейс уже многие поколения является очень популярным у вестенманнавеньярцев.

Эффект: Руна добавляет два несохраняемых кубика на броски с восприятия.



21. Форнуфт («Врата») – сложность 20/30/40

Двадцать первая руна – руна Врат. В воде, размешиваемой пальцем скьярена, возникают видения. С помощью этой руны Сыны Севера могут наблюдать за своими врагами и узнавать их планы. Единственная защита от этой руны – руна Тайны (см. руна 6). Резчики, которым ведомы секреты Знания, очень популярны в Венделе, особенно среди глав Гильдий, пользующихся их услугами за долю в прибыли.

Форнуфт, человек, впервые вырезавший эту руну, был стареющим художником, ослепшим при попытке нарисовать солнце. Впоследствии он получил прозрение, которое он называл «божественным вдохновением» и начал писать картины посвященные подвигам других вестенманнавеньярских богов. Во время Худших дней он узнал, что его «видения» действительно происходили так, как он их увидел. То, что было написано на его картинах сбывалось по всей стране, под затянутым едким дымом потемневшим битвенным небом. Тогда он, его высказывания и его картины стали цениться гораздо больше, и в один прекрасный день он присоединился к пантеону, которому когда-то помог.

Общий эффект: Скьярен может вызвать видения других мест. Руна тайны способна блокировать видение всего, что происходит в 15 метрах (50 футах) от нее. Видения показывают такие места как туманно-серое марево. При вызове видения волшебник должен закрыть глаза и не может говорить.

Эффект вызова: Скьярен может видеть события, происходящие в знакомом ему месте в течении одного раунда + один дополнительный раунд за каждый сделанный подъем.

Эффект начертания: При использовании предмета с начертанной руной он показывает события, происходящие в месте, которое видел использующий этот предмет в течении одного раунда + один дополнительный раунд за каждый сделанный при начертании подъем. Предмет должен иметь отражающую поверхность того или иного рода.

Эффект становления: Скьярен может вызвать видения из любой части мира и поддерживать их в течении одного раунда + один дополнительный раунд за каждый сделанный подъем. При вызове видения он должен закрыть глаза и не может говорить. Возможность не может быть использована более одного раза в день.

22. Лиденскап («Страсть») – сложность 15/25/40

Двадцать вторая руна – Страсть или День. Облака рассеиваются, дождь заканчивается, небеса очищаются. Покровительство этой руны рассеивает и туман. Человек, использующий руны Страсти и Ненависти может превратить почти любое



путешествие в приятную прогулку. Лиденскап был пылким человеком, темперамент которого проявлялся столь часто, сколь обнажалась сталь его меча.

Эффект: Руна может повысить температуру в пределах правил для погодных рун. Ее действие может вызывать такие вещи как порывы горячего ветра, засухи и другие базирующиеся на тепле эффекты.



23. Къёлиг («Ненависть») – сложность 15/25/40

Двадцать третья руна – руна Ненависти или Ночи. Облака собираются, луна улыбается остывшей земле, а воздух становится более прохладным и резким. Къёлиг была стайным ангелом, чьи волнующиеся черные формы образовывали залитые луной облака на фоне ясного ночного неба. Тела тех, кто ощутил ее напоенные кислотой поцелуи, до сих пор медленно умирают на севере Тарнских гор.

Эффект: Руна может понизить температуру в пределах правил для погодных рун. Она может вызывать такие вещи как заморозки, снег и другие базирующиеся на холоде эффекты.



24. Виллскап («Ярость») – сложность 15/25/40

Двадцать четвертая руна – руна Ярости и Молнии. Яростно грохочущее небо предвещает судьбу всех врагов вестенманнавеъярцев. В Худшие дни Виллскап бился плечом к плечу с Кригом и Стирком, метая молнии с вершин Тарнских гор. После битвы и того, как Криг сошел с ума, он убил его – но только после того, как Криг задушил Стирка в приступе безумия.

Эффект: Руна позволяет вам метать молнии из своих рук. Молния используется так же, как обычная атака дистанционным оружием с максимальной дальностью, равной 25хуровень мастерства метров. Бросок на атаку и бросок на повреждения равны вашему уровню мастерства + навык руны «Виллскап», сохраняется число кубиков, равное уровню мастерства.

Порте (Монтень)

Навыки: Настройка, Притягивание, Кровавая метка, Карман, Проход

Уровень ученика: Предметы

Уровень адепта: Волшебник

Уровень мастера: Другие

Порте – самый известный в мире вид волшебства и наследуется он через монтеньскую кровь. Весьма вероятно, впрочем, что его известность объясняется зловещей эффектностью, присущей этому волшебству. Магия Дверей, называемая использующими ее волшебниками *Порте*, позволяет волшебнику разрывать ткань вселенной и проходить через разрыв куда-либо еще. Прорванные в ткани вселенной порталы кровоточат. Однако это не единственная их черта. Многие утверждают, что при открытии слышали тихий звук, похожий на крик боли. Однако «кровь» капающая из разрыва – не единственная кровь, которая вовлечена в этот вид волшебства. Для него необходима так же кровь самого волшебника.

Монтеньские волшебники называют низшее измерение, связывающие двери Аллеей и описывают его как место столь же гибкое и таинственное, сколь Седьмое Море. Никто не знает, какие существа обитают в нем, но многие волшебники знают о том, что в этом мире лучше не задерживаться.

Уровень ученика: В начале вашего обучения вы научились открывать маленькие проходы, достаточные лишь для того, чтобы просунуть через них кулак. Потом вы освоили «метод кровавых меток». Вы научились пометить предметы, такие, как, например, зеркало, нож или табакерка собственной кровью. Потом вас начали забирать в другую комнату и требовали сосредоточиться на предмете. Когда вы были готовы, вам приходилось разрывать небольшую дыру и дотягиваться до помеченного кровью предмета. Почувствовав предмет, вы доставали его через созданный вами проход.

Уровень адепта: На этой ступени вы научились протягивать себя к объектам, которые вы пометили кровью. На этот раз вы концентрировались на предмете и разрывали дыру достаточную для того, чтобы шагнуть в нее. Ощувив, что вы добрались до предмета, вы брали его, и обнаруживали себя держащим объект – в том месте, в котором его оставили.

Волшебники учатся никогда не открывать глаза во время движения через Дверь. Говорят, что те, кто так сделал, навсегда остались на Аллее. Конечно никто не доказал эту теорию, большинство волшебников слишком...мудры, для того, чтобы открыть свои глаза при движении по ней. Но предполагают, что те, кто не вышел с другой стороны, проигнорировали предостережения их учителей.

Теперь вы так же можете перемещать через портал предметы вашего размера (1,5 – 1,8 метра длиной, 60-70 кг веса) Эти предметы должны быть помечены кровью, а вы должны быть физически способны протащить их через портал. Для этого требуется поднять их на старом месте, а затем в одиночку протащить их через колдовскую Дверь.

Уровень мастера: Наконец вы научились перемещать через портал объекты большие, чем вы сами, а главное – других людей. Все, кто проходит через портал страдает от Портальной Болезни (см. ниже). Однако так же существует опасность того, что кто-то из идущих откроет глаза.

Смотри и увидь!

Многие игроки испытывают соблазн открыть глаза при движении между Дверями. Мы поощряем подобные действия. Они отсеивают глупейших.

Однако некоторые говорят о силе, которая пытается связать их волю в то время, как они движутся по Аллее, шепча им соблазнительные обещания. Сулят все, лишь бы открыли глаза. Если Герой сталкивается с подобной ситуацией, он может быть вынужден сделать бросок со «стойкости» против сложности в 10 для того, чтобы противостоять этому.

Если подобная встреча произошла – что ж...

Вы можете переместить вместе с собой количество людей, равное рангу вашей «Стойкости». Они должны держаться за вас или кого-то, кто держится за вас. Конечно же, те, кто потерял контакт с волшебником в буре бушующей между Дверями, потеряны навсегда. Для того, чтобы сохранить захват, необходимо сделать бросок с «мощи». Сложность равна 10 в случае, если ветер действительно силен.

Ограничения Порте

Портальная болезнь

Портальной болезнью называется состояние, в которое входит любое человеческое существо, прошедшее через Дверь. Страдают ей все прошедшие, включая самого волшебника. Симптомы напоминают морскую болезнь, но проявляются более остро. Рвота и головокружение являются обычными проявлениями этой болезни и могут длиться несколько часов после выхода из портала.

После прохода через портал волшебник кидает кубик и вычитает из того, что выпало, количество очков равное рангу его «Стойкости». Результат является количеством раундов, в течении которых он особо сильно будет страдать от портальной болезни. В течении этих раундов он получает пенальти в -2 кубика ко всем действиям. Те, кто не владеет подобной магией, но проходит через кровавый портал, так же кидают кубик, но стойкости не вычитают. Они страдают от болезни столь же сильно в течении числа раундов, выпавших на кубике.

Протягивание предметов через портал

Герои, владеющие Порте, могут протягивать через Дверь предметы к себе и подтягивать себя к помеченным кровью предметам. Между Дверями нет никакой физической связи. Иными словами если Герой уронит меченую кровью булавку в океан и откроет портал к этой булавке, вода через него не хлынет. Однако булавка *будет* влажной в том случае, если Герой протащит ее к себе через портал.

В случае, если герой попытается протянуть себя к предмету, а предмет находится в таком месте, в которое Герой не может выйти, он обнаружит что выход заблокирован, и ему теперь придется идти к другому помеченному кровью предмету для того, чтобы выбраться с Аллеи...не слишком приятная ситуация. Такая ситуация может возникнуть, например, в том случае, если герой оставил помеченную кровью булавку в комнате женщины, которая убрала эту булавку в коробку с драгоценностями. В этом случае Герой не сможет выйти из портала, так как в коробку он не поместится. Однако он будет способен протащить булавку к себе так, чтобы не нарушить целостность коробки.

Если герой вошел в Дверь, обнаружил, что он не может выйти, а других помеченных кровью предметов, на которые он мог бы нацелиться, нет – он навсегда останется на той стороне...или по крайней мере останется там до тех пор, пока *что-то* не найдет его.

Якорь.

Для того, чтобы идти или притягивать к себе предметы, необходимо иметь помеченный кровью предмет на противоположном конце портала. Неважно, хотите вы притянуть к себе предмет или пойти к нему. Без этого якоря волшебство не будет работать.

Навыки

Настройка

Настройка позволяет герою чувствовать, хотя и очень приблизительно, где находятся помеченные его кровью предметы по отношению к нему. С повышением навыка вы сможете ощущать направление на предметы, находящиеся на большем расстоянии

Ранг 1: До 3 м (10 футов)

Ранг 2: До 30 м (100 футов)

Ранг 3: До 2 км (1 мили)

Ранг 4: До 10 км (5 миль)

Ранг 5: До 20 км (10 миль)

Кровавая метка

Для того, чтобы нанести кровавую метку на предмет, персонаж должен сделать бросок со «стойкости» + «кровавая метка» против сложности в 20. Успех означает, что предмет помечен и персонаж сможет ощутить его и открыть портал, ведущий к нему. За каждый подъем сделанный при создании кровавой метки, сложность открытия портала к нему уменьшается на 5. Ученики могут иметь до 3 помеченных предметов одновременно, адепты – до 6 и мастера – до 9 предметов. Вы можете оборвать



связь с помеченным предметом в любой момент времени, однако эта связь не может быть восстановлена до повторного нанесения кровавой метки на предмет. Ритуал кровавой метки требует десяти действий. Кровь может быть смыта с предмета человеком, достаточно наблюдательным для того, чтобы ее заметить.

Притягивание

Если Герой хочет протащить помеченный кровью предмет к себе, он должен сделать бросок со «Стойкости» + «Притягивание» против базовой сложности в 20, однако каждый подъем, сделанный во время нанесения кровавой метки, снижает эту сложность на 5 за счет создания более сильной связи. Открытие маленького портала занимает одно действие, еще одно действие требуется для того, чтобы дотянуться до предмета и принести его.

Карман

Герой может создать небольшой «карман» на Аллее и хранить в нем вещи. Нанесение кровавой метки на эти предметы необязательно, однако существует ряд ограничений.

1. Живые объекты не могут храниться в кармане, они просто не будут в него помещены.
2. Волшебник может хранить в кармане только 3 кг (10 фунтов) предметов за каждый ранг в этом навыке. Если этот предел будет превышен все вещи, находившиеся в кармане будут выброшены на Аллею, а следовательно – потеряны.
3. Существует небольшая вероятность того, что предметы, помещенные в карман, могут исчезнуть. Поэтому хранить в кармане ценные или единственные в своем роде предметы – не слишком хорошая идея. Волшебники не уверены в том, из-за чего именно исчезают предметы, однако существует теория о том, что эти предметы просто похищаются из него.
4. Любой предмет, помещенный в карман, должен иметь постоянную форму. Поместить жидкость в карман, можно только в том случае, если она находится в сосуде. Попытка влить в карман жидкость приведет к тому, что она просто выльется из портала.

Для того, чтобы достать и вытащить предмет из кармана требуется одно действие.

Ранг 1: 3-кг емкость
Ранг 2: 6-кг емкость
Ранг 3: 9-кг емкость
Ранг 4: 12-кг емкость
Ранг 5: 15-кг емкость

Проход

Для того, чтобы пройти через портал к помеченному кровью предмету, где бы он ни был, Герою требуется сделать бросок с «стойкости» + «проход». Базовая сложность этого броска равна 20, однако она уменьшается на 5 за каждый подъем, сделанный при нанесении на предмет кровавой метки. Причина этого кроется в более сильной связи с этим предметом. Если герой хочет провести с собой другого Героя, ему необходимо сделать дополнительно два подъема, иными словами сложность повышается на 10. Каждый дополнительный человек требует еще двух подъемов. Для того, чтобы открыть Дверь достаточную для прохода человека, требуется два действия. Движение к другой Двери занимает пять действий. Каждые два дополнительных подъема сокращают время перехода между дверьми на одно действие. Каждый дополнительный человек добавляет одно действие ко времени открытия двери и увеличивает время, которое занимает путь на два действия.

Пьерем (Уссур)

Навыки: Разговор, Человек, Животные облики (например- кошка, ястреб, бурый медведь, мышь, выдра, сова, кролик, рыжая лиса, снежный барс, волк и т.д.)

Уровень ученика: Полная трансформация

Уровень адепта: Частичная трансформация

Уровень мастера: Заклинание духа

Пьерем – самое необычное из всех мистических искусств и не может быть отнесено к колдовству. Способность принимать облик животных скорее акт веры, нежели колдовства, дар, полученный уссурцами из-за их духовных отношений с Матушкой. Она так же дает им возможность разговаривать на языке животных. Люди, наделенные подобным даром, относятся к нему скорее как к священнодействию. А священнодействие не может быть использовано легкомысленно, и не должно превращаться в спектакль. Этот дар может быть забран у того, кто злоупотребляет им.

Искусство Пьерема передается ребенку его матерью. Затем к ребенку приходит животное и предлагает ему в подарок «шкуру духа». Она позволяет ребенку превращаться в конкретное животное путем «натягивания» шкуры целиком или на конкретную часть тела. Ребенок никогда не сможет научиться превращаться в животное или говорить с ним до того, как научится говорить с людьми.

Для того, чтобы получить новую форму, одаренный уссурец должен найти животное нужного ему типа и договориться с ним о разрешении принимать его форму. Взамен этого животное получает срок жизни, равный сроку жизни уссурца. Если животное погибнет способность принимать его форму сохраниться, но уссурец будет должен позаботиться о его детенышах, в случае, если они еще слишком малы для того, чтобы заботиться о себе самостоятельно.

Уровень ученика: Форма Зверя

Вы недавно начали изучение потенциала ваших сил, но, как минимум, вы способны осуществить Основное Превращение. Вы можете трансформировать все ваше тело в форму животного и получить все Дары, связанные с этой формой на все время, пока находитесь в облике животного. Вы можете сохранять этот облик столько времени сколько пожелаете. Находясь в облике животного, вы можете говорить с другими животными и одаренными уссурцами, но не способны говорить с теми, кто не владеет искусством Пьерема.

Для того, чтобы превратиться, вы должны потратить одно действие и один кубик драмы и сделать бросок против сложности формы животного со «стойкости» + навык животного. Кубик драмы позволяет вам осуществить превращение, но не дает никаких дополнительных преимуществ. При неудачном броске действие и кубик драмы потрачены впустую. Если сделанный бросок меньше половины необходимой сложности – вы пойманы в своем текущем обличье до следующего утра. Навык «человек» позволяет вам возвращаться в человеческое обличье, сделав бросок против сложности 15, однако не требует траты кубика драмы.



Вы можете разговаривать с любым животным, обитающим в пределах уссурских границ. Вне Уссуры мастер должен определить сложность, которую вы должны выкинуть с ваших «стойкости» + «разговор» для того, чтобы переговорить с конкретным животным. Сложность повышается по мере удаления от Уссуры. Сложность разговора с одомашненными животными выше, нежели с дикими.

Уровень адепта: Сердце Зверя

Теперь, когда вы лучше владеете искусством превращения и можете лучше контролировать его эффекты, вы способны осуществить частичное превращение. Выберите один Дар, можно выбрать даже те Дары, которые не дают преимуществ, и сделайте бросок на превращение как обычно. Не забудьте потратить кубик драмы. При успешном броске в новую форму превратится только та часть тела, которая затрагивается Даром. Это физическое превращение, которое затрагивает так же прилежащие части тела. Поэтому если вы используете частичным превращением для того, чтобы получить ночное зрение совы, вы получите вместе с ним густые перья, растущие около глаз и крючковатую форму носа.

Вы не можете одновременно получить два взаимоисключающих дара. Иными словами - вы не можете одновременно иметь дары с противоположными возможностями, а так же более чем один Дар, вовлекающий ту или иную часть вашего тела. И последнее – вы не можете получить более одного Дара от одного животного. Вы можете иметь Дар ночного зрения от совы и Дар полета от ястреба, но не можете получить оба этих дара от совы.

Каждый Дар требует для активации одного действия, поскольку частичное превращение требует большего контроля, нежели полное. Навык «человек» с его сложностью 15 позволяет вам трансформировать одну часть тела в нормальное состояние, но при броске меньшем половины сложности вы пойманы в текущей форме до следующего рассвета.

Уровень мастера: Душа Зверя

В конце вашего обучения вы постигли величайшую истину Старой Бабушки: Форма не имеет значения, дух всегда сияет через нее.

Теперь вы можете использовать Дары, даваемые вам обликом животного, без физической трансформации. Для этого вы используете процесс называемый Заклинанием Духа. Вы можете получить сколь угодно количество Даров от одного обличья, потратив на это одно действие и один кубик драмы. Однако вы не можете получить Дары более чем от одного животного в один момент времени. Вам не нужно использовать навык «человек» для того, чтобы вернуться в человеческий облик, так как вы не осуществляете физического превращения. Вы можете отменить действие Даров по своему желанию. Если этого не сделано – они сами спадут к следующему рассвету

Примеры навыков животных обликов:

Здесь приводятся несколько животных форм, которыми может владеть уссурец. Описания Даров приводятся ниже. Книга «Уссура» содержит большое количество новых обликов с посчитанными сложностями, а так же правила по созданию новых обликов.

Человек:

Сложность 15

Описание: Этот навык возвращает уссульца в его нормальный облик. Вернуться в нормальный облик тяжело, так как приходится преодолевать силу шкуры духа. Использование этого навыка не требует траты кубика драмы.

Бурый медведь

Сложность 35

Дары: Атака (укус 0с2), Атака (когти 0с3), Мощь +3, Острый нюх, Плавание, Тепло, Мастерство -2, Отсутствие точных действий

Описание: сочетания Мастерства -2 и Мощи +3, а так же Атаки (когти) и Отсутствия точных действий считаются едиными Дарами относительно частичного превращения.

Волк

Сложность 25

Дары: Атака (Укус 0с2), Мощь +1, Вой, Острый Нюх, Острый слух, Бесшумность, Отсутствие хватательных конечностей.

Описание: сочетание Мощи +1 и Отсутствия хватательных конечностей считается единым Даром относительно частичного превращения.

Выдра

Сложность 15

Дары: Задержка дыхания, Острый нюх, Плавание, Мощь -1

Описание: сочетание Плавания и Мощи -1 считается единым Даром относительно частичного превращения.

Кошка

Сложность 15

Дары: Лазание, Падение, Мастерство +1, Острый слух, Ночное зрение, Бесшумность, Мощь -2, Отсутствие хватательных конечностей.

Описание: сочетания Мастерства +1 и Мощи -2, а так же Бесшумности и Отсутствия хватательных конечностей считаются едиными Дарами относительно частичного превращения.

Кролик

Сложность 15

Дары: Защита (+5 к сложности попадания), Рытье, Острый слух, Острое зрение, Прыжки, Скорость, Мощь -2, Отсутствие хватательных конечностей.

Описание: сочетания Защиты +5 и Мощи -2, а так же Скорости и Отсутствия хватательных конечностей считаются едиными Дарами относительно частичного превращения.

Мышь

Сложность 15

Дары: Защита (+10 к сложности попадания), Острый слух, Острый нюх, Ночное зрение, Бесшумность, Мощь -3, Отсутствие точных действий

Описание: сочетание Защиты +10 и Мощи -3, считается единым Даром относительно частичного превращения.

Рыжая лиса

Сложность 15

Дары: Защита (+5 к сложности попадания), Вой, Острый нюх, Прыжки, Бесшумность, Мощь -1, Отсутствие хватательных конечностей.

Описание: сочетания Защиты +5 и Мощи -1, а так же Бесшумности и Отсутствия хватательных конечностей считаются едиными Дарами относительно частичного превращения.

Снежный барс

Сложность 35

Дары: Атака (Укус 0с2), Атака (Когти 0с2), Мощь +2, Лазание, Острый нюх, Прыжки, Скорость, Тепло, Отсутствие хватательных конечностей, Плохое зрение.

Описание: сочетание Атаки (когти) и Отсутствия хватательных конечностей считается единым Даром относительно частичного превращения.

Сова

Сложность 10

Дары: Полет, Ночное зрение, Бесшумность, Мощь -1, Мастерство -1, Отсутствие точных действий.

Описание: сочетание Полета и Отсутствия точных действий считается единым Даром относительно частичного превращения.

Ястреб-тетеревятник

Сложность 15

Дары: Атака (когти 0с2), Полет, Острое зрение, Скорость, Мощь -2, Отсутствие точных действий

Описание: сочетания Скорости и Мощи -2, а так же Полета и Отсутствия точных действий считаются едиными Дарами относительно частичного превращения.

Описания Даров

Примечание: Эффекты Дара применяются только в случае, если Дар активен.

Атака (Укус, Зубы или Рога)

Вы можете совершать атаки, используя указанную часть тела в качестве оружия, с указанным рейтингом повреждений, равным 0с2 или 0с3. Навыком атаки в данном случае является ваш навык животного. Если животное не имеет этого дара, оно способно атаковать с рейтингом 0с1. Навыком атаки так же является навык животного облика. Если ваш дар «атака (Зубы)» активен – вы не способны говорить ни с кем из людей, кроме одаренных усурцев.

Бесшумность

При бросках на скрытность вы бросаете три дополнительных несохраняемых кубика.

Вой

Вы можете говорить с другими животными и одаренными усурцами на расстоянии до 10 км (5 миль).

Задержка дыхания

Ваша «стойкость» считается выше на 3 при использовании правил, связанных с определением того, утонул ли персонаж. Подробности см. «Книгу мастера»

Защита

Сложность попадания по вам увеличивается на указанное число. Этот Лар представляет собой увеличение сложности попадания по вам из-за вашего маленького размера, скорости и других факторов.

Лазание

Вы получаете три дополнительных несохраняемых кубика на все броски на лазание

Мастерство

Ваше «мастерство» увеличивается или уменьшается на указанное число рангов

Мощь

Ваша «мощь» увеличивается или уменьшается на указанное число рангов.

Ночное зрение

Вы можете видеть в почти что полной темноте. Яркий свет дает вам пенальти в -1 несохраняемый кубик на все ваши действия.

Острое зрение

Вы бросаете на три несохраняемых кубика больше при бросках на восприятие, вовлекающих зрение.

Острый нюх

Вы бросаете на три несохраняемых кубика больше при бросках на восприятие, вовлекающих обоняние и при выслеживании.

Острый слух

Вы бросаете на три несохраняемых кубика больше при бросках на восприятие, вовлекающих слух.

Отсутствие точных действий

Вы должны отбросить наивысший кубик при попытке использовать что-то, что держите в своих лапах, когтях или других животных конечностей

Отсутствие хватательных конечностей

Вы не можете держать что-то или манипулировать чем-либо, хотя можете переносить предметы во рту.

Падение

Ваш навык «мягкого падения» увеличивается на 1. В случае, если вы не имеет ранга в этом навыке, ваш ранг становится равным 1.

Плавание

Ваше движение в воде не замедляется.

Плохое зрение

При бросках с восприятия вовлекающих зрение, вы кидаете на два несохраняемых кубика меньше.

Полет

Вы обретаете способность летать.

Прыжки

При прыжках вы бросаете на три несохраняемых кубика больше.

Рытье

Вы можете рыть в земле норы достаточно, для того, чтобы протиснуться в них в своем текущем обличье, размера. Скорость рытья равна «мастерству» x 5 см в раунд.

Скорость

Вы бросаете дополнительно один несохраняемый кубик действия каждый раунд.

Тепло

Вас не беспокоит сильный холод. Однако сильная жара (не огонь), с другой стороны, влияет на вас с удвоенной силой.

Сорте (Водачче)

Навыки: Тайна, Монеты, Чаши, Посохи, Мечи

Уровень ученика: Измерение, Благослоение и Проклятие

Уровень адепта: Подтягивание

Уровень мастера: Сплетение и Распускание

Магия судьбы – одна из самых малораспространенных на Тэе. Тех, кто владеет ею можно найти только в Водачче. Кроме того эта сила течет только в крови женщин. Те из них, кто владеет *Сорте* могут видеть великую паутину Судьбы и ее ответвления, связанные с каждым живым существом. Достаточно хорошо владеющая своим искусством *сорте стрега* («Ведьма Судьбы») может так же распознавать типы нитей, составляющих Паутину. И, наконец, Великие Ведьмы, называемые младшими ведьмами *ноннами*, могут создавать и разрывать эти нити, несмотря на то, что это занятие чрезвычайно опасно.

Нити

Молодые Ведьмы Судьбы учатся тому, как изучать нити с помощью карт Сорте. Колода состоит из 78 карт, разделенных на две категории: Низшие и Высшие. Низшие карты разделены на четыре масти – Монеты, Чаши, Посохи и Мечи. Каждая карта масти пронумерована от одного до десяти, за исключением Придворных Карт: Оруженосца, Рыцаря, Королевы и Короля. Великие Карты отличаются от них. Они не имеют масти и пронумерованы от нуля до двадцати одного. Великие Карты иногда называются «Тайной».

Ведьма судьбы учится читать нити, изучая взаимоотношения между низшими картами. Она читает замысловатые сплетения нитей, тасуя колоду, выкладывая и истолковывая карты и их сочетания. Постигнув символическое значение различных мастей, она может распознавать значения нитей.

Великие карты открывают силы и слабости, гнездящиеся в сердцах людей. Ведьма Судьбы не способна повлиять на Тайну, но может использовать это знание для манипулирования теми, чьи слабости ей известны.

Значения низших карт

Монеты

Монеты представляют желтые нити, представляющие Деньги. Нить Монет, протянутая от одного человека к другому, указывает на какого-то рода деловые отношения или отношения, базирующиеся на финансовом превосходстве одного из них.

Чаши

С Чашами связаны голубые нити, представляющие Страсть. Нить Чаш указывают на эмоциональную связь между двумя субъектами.

Мечи

Мечи представляют собой красные нити, олицетворяющие Конфликт. Нить Мечей указывает на какую-то степень конфликта, эмоционального или физического, существующего между двумя субъектами.

Посохи

Посохи представляют зеленые нити Власти. Нить Посохов между двумя субъектами представляет собой отношения, построенные на основе статуса или уважения, неважно является оно вынужденным или нет.

Значения высших карт

Существует двадцать две высшие карты. При их рассмотрении вместе, по порядку номеров, они превращаются в то, что *сорте стрега* называют «Великой Историей». При выкладывании этих карт изображения на них могут выпасть в прямом или «правильном» и перевернутом или «обратном» значении. Правильное положение Тайны в норме показывает силу какого-то рода, перевернутое – какую-то слабость. Единственным исключением является карта Легион. Сила, символизируемая этой картой, увязывается перевернутым изображением, а слабость – прямым.

Уровень ученика: Прикосновение к нитям

Учениц, только постигающие сорте, их сестры зовут *Клото*. Первое чему они учатся – чувствовать нити судьбы. С ростом мастерства ученицы она начинает видеть отношения между людьми. Вскоре после этого они постигают то, как определить природу этих отношений. Молодая клото вполне способна различить нить Чаш между тайными любовниками и нить Мечей, начавшую формироваться между любовником и не знающим его мужем.

Уровень Адепта: Подтягивание и натяжение нитей.

Сестры называют адептов Сорте *Лакезис*. Они способны подтягивать те нити, которые уже научились видеть. Они могут добиться того, чтобы некоторые нити действовали на Героя сильнее, чем остальные. Например, если Герой не слишком лоялен своему отцу, но сильно лоялен матери, лакезис может слегка подтянуть нить Посохов, ведущую к отцу и на какое-то время сделать ее сильнее, чем такая же нить, ведущая к матери.

Состав Нити

Тип: Ведьма всегда воспринимает нить как масть карты. Для манипулирования нитями необходимо использовать навык, соответствующий ее масти. Например, для того, чтобы подтянуть нить Чаш нужно использовать навык «Чаши».

Конец нити: Ведьма может видеть, к кому крепиться нить, только до тех пор, пока этот человек в ее поле зрения. Если его нет в поле зрения, Ведьма может только указать направление на того, к кому крепиться другой конец нити.

Сила: Нити имеют силу от 1 до 10, нити с силой 10 – самые прочные. Чем выше сила – тем важнее эта связь.

Придворные карты: Существует четыре основных случая, в которых Ведьма не может воздействовать на нить. Эти случаи представлены в колоде Придворными Картами. Для каждой масти существует свой набор придворных карт: Оруженосец, Рыцарь, Королева и Король. Оруженосец называется «Искателем Масти», он символизирует ситуацию, в которой нить слишком нова и нестабильна для управления. Рыцарь называется «Защитником Масти» и означает связь слишком мощную для того, чтобы ей манипулировать. Королева – «Мать Масти» и символизирует ситуацию, в которой нить раздваивается или порождает новую нить. Такими нитями невозможно манипулировать до тех пор, пока они не разделяться. Король – «Правитель масти» и символизирует ситуацию существования слишком старых и стабильных нитей, которыми так же невозможно манипулировать.

Скручивание: Нить, становящаяся сильнее, воспринимается Ведьмами как скручивающаяся оборот за оборотом.

Изношенность: Слабеющая нить воспринимается Ведьмами как постепенно обтрепывающаяся.

Остатки: Ведьма может видеть остатки нити, которая разорвалась. Их нельзя изменить, но можно использовать для создания новой нити.

Вместо подтягивания нити Лахезис может натянуть ее. Натянутые нити увеличивают или уменьшают шансы провала или достижения целью успеха.

Ведьмы судьбы не используют свою силу неосторожно. Они знают, что они точно добьются желаемого эффекта при использовании колдовства, но не знают точно, как именно колдовство поможет им достичь цели. Сорте может привести к сильному искажению того, чего желает Ведьма.

Уровень мастера: Перерезание нитей

Мастера Сорте называются *Нона Атропос*. Они владеют самой мощной возможностью из всех – способностью создавать и разрушать нити судьбы. Однако опять же, Ведьма получит того, чего она желает – но каким именно способом – можно только догадываться.

Создание и разрушение нитей является *исключительно* опасным занятием. Оно влияет на самую ткань реальности. Эта ткань очень эластична и известно, что она может ударить по тому, кто пытается с ней манипулировать.

Механика

Ощущение нитей

Ведьма может исследовать нити двумя способами – либо попытаться ощутить самые важные нити в жизни человека, либо попытаться найти конкретную нить, связывающую двух людей.

Ведьма судьбы автоматически видит самые важные для личности нити. Ученица может видеть одну нить, адепт – две и мастер – три. Ведьме судьбы не нужно использовать никаких навыков, для того, чтобы видеть нити. Навыки нужны только для манипулирования нитями.

Ведьма судьбы может так же попытаться увидеть конкретную нить, связывающую двух людей. Сложность этого равна 15. Бросок делается с «Разума» + навык масти той нити, которую ведьма пытается обнаружить. При успехе она получает информацию, которая подробнее описано на врезке «Состав Нити». При проваленном броске она не способна найти эту нить.

Благословения и проклятия

Мужчины Водачке известны своей удачей, как доброй, так и дурной. Женщины Водачке еще более известны их проклятиями и благословениями. Водачке так сильно сроднились с силами судьбы, что могут направлять ее руку. Цена этого велика, но зачастую то, что они получают от этого, стоит своей цены. На смертном одре многие матери-водачке призывают своих детей для последнего благословения перед тем, как отойти в мир иной. Кроме того, многие матери благословляют своих детей сразу после их рождения.



Враги водачке стараются никогда не встречаться взглядом с их женщинами, избегая даже случайного взгляда. Гнев разъяренной Ведьмы судьбы не стоит недооценивать. По факту большинство величайших трагедий Тэйи, как театральных, так и реальных, начинались с проклятия женщины-водачке.

Женщины водачке, желающие благословить или проклясть кого-то рискуют собственной судьбой. Ритуал этих действий очень прост. Ведьма смотрит в глаза цели и произносит ее имя трижды. Затем она целует ее. Если ритуал прерван проклятие или благословение рсшиться.

После завершения ритуала женщина кидает свою «стойкость» + соответствующий навык, если он есть. За каждый 15 выброшенных очков цель получает один кубик проклятия или благословения. Ведьма дает один кубик проклятия за каждые 10 выброшенных очков.

Кубики проклятия и кубики благословения

Герой, получивший **кубик благословения**, кидает один дополнительный сохраняемый кубик на все броски, связанные с соответствующей нитью. Однако этот кубик никогда не взрывается. Благословение Мечей, например, даст герою дополнительный кубик на все броски, связанные с конфликтами. Персонаж сохраняет этот кубик до тех пор, пока на нем не выпадет 1, после чего он его теряет.

Пример 3.28: Антонио имеет благословение Чаш. Если делает броски, связанные со страстью, романтикой или эмоциями, он бросает свой кубик благословения и добавляет выпавший на нем результат к своим броскам. В нормальных условиях Антонио сохранял бы количество кубиков, равное его характеристике. Теперь он имеет один дополнительный кубик, не входящий в это число кубиков. Если Антонио выбросит на нем 1, он добавит эту единицу к своему броску, а затем прекратит добавлять этот кубик к своим броскам.

Кубики проклятия работают так же, как кубики благословения, но вместо добавления к выброшенным результатам броска, его значение от него отнимается. Если на кубике выпадает 10, он так же теряется.

Пример 3.39: Помимо кубика благословения Антонио имеет кубик проклятия Мечей. Если его броски как-то связаны с конфликтом, Антонио бросает свой кубик проклятия и отнимает выпавшее на нем число от выпавшей суммы. Когда на кубике проклятия Антонио выпадет 10, он вычитет эту десятку из своего броска, а затем прекратит вычитать этот кубик из своих бросков.

Подтягивание нитей

Ведьмы Судьбы не могут подтягивать нити, которые они не обнаружили. Более того, Ведьма Судьбы должна видеть нить, которой она желает манипулировать. Подтягивание нити может увеличить или уменьшить ее силу. Нити, состояние которых соответствует Придворным Картам, не могут быть подтянуты.

Для того, чтобы увеличить или уменьшить силу нити, Ведьма должна сделать простой бросок со «стойкости» + соответствующий навык против сложности равной 10 x количество очков, на которое она хочет изменить силу нити вверх или вниз. Например, в случае, если ведьма хочет уменьшить силу нити с 10 до 8, сложность броска будет равна 20. Изменение сохраняется на один день за каждый ранг, который ведьма имеет в использовавшемся навыке.

Эффекты подтягивания не являются яркими или внезапными. Технически говоря, ведьма вызывает какое-то событие, которое повлияет на взаимоотношения. Если она ослабила нить Страсти, связывающую любовников, то вполне возможно, что ночью они поссорятся. Возможно, что она заметит его взгляд, устремленный на кастильскую красавицу. Возможно, его пошлют на войну и их отношения подостынут из-за расстояния их разделившего. Какова бы ни была причина – отношения пострадают и продлится это по крайней мере до тех пор, пока действует магия Ведьмы.

Натягивание нитей

Ведьмы не могут натягивать нити, состояние которых соответствует придворным картам.

Простейший способ использования магии Судьбы – уменьшение или увеличение кубиков, которые Герой получает для совершения действия. Если Ведьма Судьбы желает увеличить количество несохраняемых кубиков, которые кидает Герой, она должна сделать бросок со «стойкости» + соответствующий навык. Сложность равна количеству несохраняемых кубиков, которые герой должен получить x 15. Для такого броска, Ведьма, естественно, должна иметь Навык, подходящий к направленности этого действия. Навык «чаши» не может увеличить шансы Героя на осуществление удачной сделки. В случае, если Ведьма, к примеру, желает добавить два кубика к броску Героя, фехтующего с врагом, ей придется сделать бросок со «стойкости» + «мечи» против сложности 30.

Уменьшение количества кубиков производится тем же способом.

Разрушение нитей

Как создание, так и разрушение нитей являются очень сложными процессами, однако все-таки легче разрушить то, что уже существует, чем создать нечто из ничего.

Разрушение нити похоже на разрыв паутины: каждая нить столь же важна для поддержания целостности структуры, как и другая. Чем сильнее нить, тем важнее она для поддержания структуры в целом. Ведьма Судьбы не может разрушить нить, состояние которой соответствует Придворной Карте.

Для того, чтобы разрушить нить, Ведьма должна сделать простой бросок со «стойкости» + соответствующий навык против сложности 40. Если бросок успешен – нить рвется. Эффекты такого разрыва могут быть очень драматичными. Друзья, верные друг другу всю жизнь, любовники, мужа и жены осознают, что между ними больше не существует никакой эмоциональной связи. Трагическая случайность может разлучить отца и сына и, возможно, они никогда не увидятся больше никогда.

Это – самый опасный вид колдовства. Ведьма Судьбы неизбежно попадет в волну, вызванную его эффектом. Разрезав нить, Ведьма связывает себя с *обоими* людьми, которых она связывала. Это выльется как минимум в случайное знакомство. Поэтому очень немногие из Вейдм, способных на подобное, желают разрушать нити. Последствия этого слишком мрачны.

Создание нитей

Создание новой нити вызывает неожиданную нагрузку на сплетение нитей судьбы, поэтому последствия напряжения, вызванного этим, не могут быть предсказаны. Для того, чтобы создать новую нить Ведьма должна сделать простой бросок со «стойкости» + соответствующий навык против сложности в 50. Так же как и при разрушении нити, отголоски создания новой нити ведьма почувствует на себе.

Однако в целом создание нитей менее опасно, чем разрушение, хотя последствия этого действия все равно остаются непредсказуемыми. Создание новых политических отношений между двумя важными лидерами могут привести их к взаимовыгодному соглашению, но может вызвать и войну в случае, если отношения будут выстроены неправильно. То же самое касается романтических отношений: ведьма, воспользовавшаяся своей силой для того, чтобы вызвать любовь к себе в сердце мужчины, столкнется с катастрофическими последствиями, если она была неосторожна в выборе. Недосмотр может привести к тому, что она получит романтический интерес, с которым не сможет справиться, и должна будет бороться с соблазном в буквальном смысле слова вырезать кого-то из своей жизни – и столкнуться со всеми метафизическими последствиями этого шага.

Женщины водачке всегда осторожны со своими силами. Сорте – один из самых гибких видов волшебства в мире, но в то же время, при неосторожном использовании, он может потребовать очень тяжелой платы.

Тайна

Если Ведьма Судьбы желает узнать, имеет ли человек Тайну, она должна сделать бросок против сложности 15. При успехе она сможет сказать, имеет ли человек Тайну, и если имеет, то какую именно. С точки зрения игровой механики навык «тайна» позволяет определить, владеет ли гкерой Добродетелью или Слабостью, и если владеет, то какой именно.

Плети Судьбы

Бывают ситуации, в которых Ведьма слишком сильно натягивает нити судьбы. Одной из таких

<i>Тайна</i>			Вейдм была «сумасшедшая королева» Мариетта. Она привела телохранителей своего мужа в маленькую деревню, воины связали каждого из жителей, а Мариетта прокляла их всех. На протяжении долгих лет она могла быть уверенной в том, что крестьяне, служащие ее мужу будут покорны ее воле. Но когда эти годы прошли, на ее белоснежной коже появились болезненно красные, гноящиеся рубцы. Каждая нить судьбы, сплетенная или разованная ей, нанесла по ней удар, оставив физическую и духовную отметину. В конечном счете, она совершенно сошла с ума, и успела убить своих детей и своего мужа перед тем, как ее собственная мать вонзила ей нож прямо в горло. Ведьма получает Плеть Судьбы когда один из кубиков на кубике, связанном с броском на
Тайна	Слабость	Добродетель	
0 Дурак	Любопытный	Богоугодный	
1 Маг	Амбициозный	Волевой	
2 Жрица	Гедонист	Интуит	
3 Императрица	Сладострастник	Расслабляющий	
4 Император	Горячая голова	Командир	
5 Иерофант	Доверчивый	Творческий	
6 Любовники	Влюбчивый	Верный	
7 Колесница	Самоуверенный	Победоносный	
8 Сила	Трусливый	Отважный	
9 Отшельник	Страстный	Собравный	
10 Удача	Неудачливый	Удачливый	
11 Правосудие	Предвзятый	Пример	
12 Повешенный	Нерешительный	Альтруист	
13 Смерть	Безрассудный	Адаптивный	
14 Трезвость	Завистливый	Владеющий собой	
15 Легион*	Лояльный	Предвидящий	
16 Башня	Высокомерный	Провидец	
17 Звезда	Упрямый	Вдохновляющий	
18 Луна	Невнимательный	Наблюдательный	
19 Солнце	Гордый	Дружелюбный	
20 Правосудие	Аморальный	Проницательный	
21 Земля	Жадный	Практичный	

Сорте взрывается дважды и больше. Попросту говоря за каждый кубик, на котором выпало 20 и больше ведьма получает Плеть Судьбы. Обратите внимание на то, что Ведьма имеет право не перекидывать 10-ки, поэтому любые Плети, которые она получает, являются результатом ее собственных амбиций.

Каждая Плеть, бьющая по Ведьме, вызывает потерю Ведьмой трех кубиков Драмы. За каждый недостающий кубик ведьма получает драматическую рану. Физические шрамы от удара Плети остаются на протяжении трех месяцев. Других последствий с точки зрения механики игры нет.

Чары (Авалон)

Навыки: Легенды (Зеленый человек, Рогатый охотник, Джек, Робин Добрый Друг, Томас)

Уровень ученика: Известность

Уровень адепта: Хорошая удача

Уровень мастера: Сила

Легенды, в которые верит народ, оживают на Авалоне. Авалонские волшебники управляют энергией, проистекающей из веры людей, и используют ее для того, чтобы добиться проявления невероятной силы, хитрости и умений. Эта способность известна как Чары. Авалонцы научились им у Ши, давших им магический артефакт, известный как Грааль. Если Грааль будет утерян, все авалонские волшебники потеряют силу до того, как он будет найден вновь.

Уровень ученика: Благословение известности

На этом уровне вы получаете два преимущества. Во-первых, все ваши кубики репутации отныне считаются кубиками Чар. Во-вторых, вы можете использовать все известные вам Навыки Легенды на уровне ученика, потратив один кубик драмы.

Кубики Чар

Кубики Чар аналогичны кубикам драмы во всем, кроме двух аспектов. Во-первых, их нельзя использовать для активации или предотвращения активации Тайны. Во-вторых, они не переходят в очки опыта в конце Главы. Кубики Чар можно использовать для активации Чар вместо кубиков драмы.

Уровень адепта: Благословение доброй удачи

В начале игровой сессии количество кубиков драмы, имеющихся у мастера, уменьшается на число, равное вашей наименьшей характеристике до минимума равного числу игроков в команде. Поэтому, если ваша наименьшая характеристика равна 2, а в игре пять игроков в начале каждой Главы мастер получает на два кубика драмы меньше до минимума в пять. Помимо этого, вы можете использовать все известные вам Навыки Легенды на уровне адепта, потратив один кубик драмы.

Уровень мастера: Благословение Силы

Количество кубиков драмы, которые вы получаете в начале Главы, теперь базируется на *наивысшей* характеристике из тех, которые вы имеете. Помимо этого, вы можете использовать все известные вам Навыки Легенды на уровне мастера, потратив один кубик драмы.

Здесь приводятся несколько Навыков Легенды, которые волшебники могут использовать посредством своих Чар. Используя образ данной фигуры, волшебник обращается к вере людей и может продемонстрировать некоторые из умений, которыми по легендам обладала эта фигура. Обратите внимание на то, что каждый из Навыков Легенды базируется на конкретной характеристике, приводящейся в скобках. Вы не можете иметь более одного Навыка Легенды базирующегося на той или иной характеристике. Другие Навыки Легенды приводятся в книге «Авалон».

Рогатый охотник (Мощь)

Легенды, окружающие Рогатого Охотника, описывают его как воина небывалой силы и выносливости. Он мог прыгать на огромные расстояния, метать огромные валуны и переживать ужасающие удары, которые рассекли бы обычного человека надвое.

Ученик: Потратьте кубик драмы для того, чтобы добавить ваш ранг в этом навыке к вашей «мощи» на один бросок. Этот бросок не должен являться броском на повреждения или ранение, а так же не должен быть встречным броском.

Адепт: Потратьте кубик драмы для того, чтобы добавить ваш ранг в этом навыке к вашей «мощи» во время броска на ранение.

Мастер: Потратьте кубик драмы для того, чтобы добавить ваш ранг в этом навыке к вашей «мощи» на один бросок на повреждения или к одному встречному броску (такому, как использование навыка «Обезоруживание»).

Робин Добрый Друг (Мастерство)

Легенды гласят о невероятных вещах, которые Робин Добрый Друг совершал со своим луком. Он мог поразить цель на невероятно большой дистанции, попасть стрелой точно в глаз человека и даже расщепить воткнувшуюся стрелу надвое метким выстрелом из своего лука.

Ученик: Потратьте кубик драмы для того, чтобы при расчетах понизить реальное расстояние вашего следующего выстрела из лука на 1,5 метра за каждый ранг, который вы имеете на этом навыке.

Адепт: Потратьте кубик драмы для того, чтобы добавить один несохраняемый кубик за каждый уровень, который вы имеете на своем навыке к повреждениям, которые при следующем выстреле нанесет стрела вашего лука.

Мастер: Потратьте кубик драмы для того, чтобы понизить сложность вашей следующей атаки из лука на 5 за каждый уровень, который вы имеете на этом навыке.

Джек (Разум)

В легендах о Джеке говорится, о его хитрости и проделках. Жертвы его проделок, которыми обычно были великаны, редко понимали, что происходит до того, как было слишком поздно. Еще более впечатляет то, что Джек был почти неуязвим у себя дома.

Ученик: Потратьте кубик драмы для того, чтобы превратить маленький предмет, размером до 10 кубических дециметров (1 кубического фута) в один из предметов, включенных в список, до следующего восхода или до конца действия чар, после чего исходный предмет вновь вернется в природный облик. Если образовавшийся предмет будет разбит – исчезнут все его части кроме одной, выбираемой случайным образом. По окончании действия чар эта часть вернется в исходный облик.

Предмет может принимать следующие формы:

Нож

Кусок сыра, размером с кулак. Если сыр съеден - исходный предмет уничтожен.

Птица. Если птица убита – исходный предмет уничтожен

Камень.

Пара игральные кости

Колода карт Сорте нормального размера

Гильдер

20-футовый моток бечевки

Пуговица

Вы можете одновременно иметь 5 превращенных предметов.

Адепт: Вы можете получить одну из следующих пяти форм за каждый ранг этого навыка. Потратьте кубик драмы для того, чтобы превратиться в одну из известных вам форм до следующего утра. Вы можете потратить два кубика драмы для того, чтобы превратить другую, желаемую превратиться личность в одну из форм, которые вы знаете до следующего утра. Кроме того, вы можете превратить в одну из форм до следующего утра лошадь, не важно, желаемую такого превращения или нет.

Формы, которыми может пользоваться адепт таковы:

Дитя: Человек, на которого действовали Чары становится моложе. Если его он достиг среднего возраста или старше он становится молодым. Если он моложе среднего возраста – эффекта нет. Если персонаж поддерживает пенальти за возраст – эти чары нейтрализуют его, в противном случае в рамках механики результата нет. Старая лошадь, на которую действовали эти чары, возвращает свою юность.

Старая карга: Человек, на которого действовали эти чары становится старше и гораздо уродливее. В результате он получает пенальти в -1 несохраняемый кубик ко всем социальным броскам, однако при том становится совершенно не узнаваемым. Все остальные характеристики и умения остаются прежними. Лошадь, на которую действовали эти чары, становится гораздо менее привлекательной.

Дворянин: Человек, на которого действовали эти чары, становится более красивым. Результатом этого воздействия является получение +1 несохраняемого кубика на все социальные броски. Лошадь, на которую действовали эти чары становится гораздо более привлекательным животным.

Людоед: Человек, на которого действовали эти чары становится более устрашающим. Его зубы заостряются, а глаза начинают светиться красным, все это сильно нервнует тех окружающих, которые могут это видеть. Результатом является пенальти в -1 несохраняемый кубик на все социальные броски, за исключением бросков на запугивание или допрос, на которые эта форма добавляет по +2 несохраняемых кубика. Лошадь, на которую действовали эти чары, становится более пугающей, возможно из ее ноздрей начинает вырываться огонь, а глаза начинают светиться красным.

Крестьянин: Человек, на которого действовали эти чары, получает более заурядное лицо. Это дает +2 дополнительных несохраняемых кубика на все броски с «имитации», «незаметности» и «слежки» Лошадь на которую применены эти чары, теряет все свои отличительные особенности, такие как белая звезда на лбу.

Мастер: Вы можете зачаровать одно здание, не более чем в 420 квадратных метров (4000 квадратных футов). Эта операция требует одного месяца подготовки и одной слезы ши. Как только зачаровывание места будет закончено, вы можете выбрать три Закона из списка, приведенного ниже. Они которые будут действовать в зачарованном месте. Они будут работать внутри здания, всегда безотказно за исключением случаев, при которых другое волшебство, такое как навык «Томас», не сможет их временно

приостановить. В один момент времени вы можете иметь только один зачарованный дом, однако вы можете в любой момент остановить действие чар в одном доме и зачаровать новый дом, однако вам опять потребуются слеза ши.

Возможные законы таковы:

- 1) Я не могу умереть в своем доме
- 2) Ничье волшебство, кроме моего, не работает в моем доме
- 3) Никто не может войти в мой дом без приглашения
- 4) Никто не стареет в моем доме
- 5) Я всегда знаю, где в моем доме находятся все предметы и каждое живое существо
- 6) Буфет в моем доме всегда полон еды и питья
- 7) Я могу одним усилием мысли изменить всю обстановку в моем доме
- 8) Моему дому нельзя повредить никаким образом
- 9) Внутри мой дом в двадцать раз больше, чем снаружи
- 10) Никто не может найти пути к моему дому, если я того не пожелаю

Зеленый человек (Стойкость)

Легенды о Зеленом человеке упоминают о том, как однажды он вызвал рыцаря для того, чтобы тот отрубил ему топором голову. Потом он спокойно подобрал ее и приставил обратно, себе на шею. Рыцарь, к сожалению, не пережил ответного удара.

Ученик: Потратьте кубик драмы, затем киньте по одному кубику за каждый уровень, который имеете в этом навыке и сохраните самый большой. Отдайте этот кубик другому Герою, который получит из-за этого кубика бонус на все броски равные значению, выпавшему на этом кубике до конца сцены. Так, если вы выбросили 6, Герой, которому вы отдали этот кубик, получит +6 ко всем броскам до конца этой сцены. На использование этой способности применяются следующие ограничения.

- 1) Никто не может иметь более одного такого кубика
- 2) Вы не можете использовать эту способность на себя
- 3) Вы не можете подействовать на большее число людей, чем ваш ранг в этом навыке.
- 4) Вы не можете использовать этот навык на персонажа, который не желает этого

После конца сцены эффект заканчивается, а Герой, которому вы дали этот кубик, получает одну драматическую рану за каждые 5 очков выброшены на кубике с округлением вверх. В примере, приведенном выше, Герой получит две драматических раны в конце сцены.

Адепт: Потратьте кубик драмы и выберите одного персонажа. Ваш выбор может пасть и на вас самих. Следующая драматическая рана, которую получит этот персонаж, исцелиться в конце того раунда, в который она была получена. Это может вывести персонажа из состояния «без сознания», но не может воскресить убитого.

Мастер: При использовании этого умения на уровне «адепта» на другого персонажа, персонаж на которого вы подействовали, может потратить Кубик Драмы для того, чтобы активировать его вместо вас.

Томас

В легенде о Томасе повествуется о его путешествии ко двору ши и о том, как научился при этом дворе чувствовать и сопротивляться волшебству. После возвращению на Тэйю он прославился в битвах со злыми волшебниками.

Ученик: Если кто-то или что-то владеющее волшебством приближается к вам более чем на 10 метров, ваш левый большой палец начинает подергиваться. Он продолжает дергаться до тех пор, пока тот, кто владеет волшебством не выйдет из зоны. Если кто-то использует волшебство на вас, вы немедленно понимаете, что происходит. Если вы потратите кубик драмы, вы сможете противостоять этому волшебству. Эта способность, впрочем, не защитит вас от таких вещей, как атака усурца в зверином обличье, поскольку вовлеченная магия воздействует на усурца, а не на вас. Для успешной защиты уровень воздействующего на вас навыка, должен быть меньшим или равным вашему рангу в этом навыке.

Адепт: Если кто-то или что-то использует волшебство в 10 метрах от вас, вы немедленно понимаете, что именно происходит. Если вы потратите кубик драмы, вы сможете предотвратить использование волшебства или снять ее эффекты, в случае если использовавший или находящийся под ее действием находится в пределах 10 метров. Этот навык может быть использован для того, чтобы рассеять благословение, наложенное ведьмой судьбы, вернуть усурца в человеческий облик или предотвратить телепортацию мага, использующего Порте. Для успешного рассеивания эффекта уровень действующего навыка, должен быть меньшим или равным вашему рангу в этом навыке.

Мастер: Потратьте кубик драмы для того, чтобы на расстоянии 3 метров от вас не действовало вообще никакое волшебство. Длительность этого эффекта составляет количество раундов, равное вашему рангу на этом навыке. Любые активные эффекты в этой зоне немедленно рассеиваются.



The background of the page is a faded, sepia-toned map. It features two prominent compass roses, one in the upper right and one in the lower left. The map includes various lines of latitude and longitude, as well as some geographical features like coastlines and islands. A thick black rectangular border frames the entire page.

Игрок

Часть пятая

Кларисса

Она стояла в центре комнаты, в центре внимания. В своей руке она держала изящный бокал с кроваво-красным вином. Затем она повернулась так, чтобы ее голос был слышен в каждом уголке громадного зала.

«Добро пожаловать, друзья» - произнесла она: «Добро пожаловать на празднество в честь Дня Рождения Короля».

Толпа вежливо зааплодировала и Кларисса отвесила собравшимся короткий поклон: «Нет, я пока не могу взять весь праздник на себя...есть другие, правда я забыла их имена...»

Придворные открыто захохотали и ее улыбка стала шире: «Так что позвольте нам соединиться в радости по поводу нашей доброй удачи и предложить тост за доброе здоровье нашего честного короля!»

«Теус благослови Доброго Короля Сандовала!» - выкрикнул кто-то в толпе, и Кларисса подняла бокал.

«Теус благослови Доброго Короля Сандовала!» - произнесла она вместе с толпой. Все осушили свои бокалы. Однако внезапно внимание всех собравшихся переключилось с нее на кого-то еще и большая толпа разбилась на маленькие группы.

Она улыбнулась. *Начался обмен слухами.*

Затем он пошел через толпу. Или, вернее, толпа расступалась перед ним, шепча его имя за его спиной.

Она опустила подбородок и посмотрела на него полными греха глазами. Она знала, как он это любит. Когда она произнесла его имя, ее голос был тихим. Она знала, что это он любит еще больше.

«Синьор Вилланова», - она сделала реверанс.

«Маркиза д'Алпро», - он поклонился.

Он взял ее руку, она слегка сжала его ладонь. «Все на месте» - прошептала она: «Моя служанка провела их через тайный вход в кабинет».

«Отлично».

Они обменялись свежими слухами и вежливо кивнули друг другу. Женщина, обмахивающаяся своим веером, и пытающаяся скрыть этим румянец на своих щеках смотрела на то, как они идут. Когда они подошли ближе – она сделала шаг назад.

Он остановился, затем вежливо улыбнулся: «Боюсь разочаровать вас, мои цыпочки, однако даже Вилланова не сможет испортить вашу добродетель с расстояния в три шага». Он поклонился: «Для этого мне понадобится несколько более интимная близость...»

Кларисса воспользовалась своим веером для того, чтобы скрыть свою улыбку в момент, когда они оставили ошеломленную женщину за спиной.

«Я получил ее», - сказал он скучающим голосом.

«Ты не сделаешь этого!»

Их взгляды встретились «Точно сделаю. И не сомневайся в моих словах».

Кларисса опустила голову. Они повернули и затаенная в черное фигура в дверях поймала ее взгляд. Она повернулась в Вилланове и прижавшись к нему всем телом, прошептала: «Простите меня, милорд/ В Монтене, правда, существует только один способ, которым женщина может извиниться перед своим любовником». Она приподнялась на цыпочках и поцеловала его в губы.

Вилланова сделал шаг назад, поднял бровь и улыбнулся. Придворные вокруг них были ошеломлены. Кто-то прошептал что-то относительно монтеньской морали, но она не ответила ничего. Она просто стояла и смотрела на Вилланову и человека стоящего перед ним.

Человека со шпагой.

Арчибальд

«Синьор Вилланова?» - спросил он.

Темный человек повернулся к нему лицом. Арчибальд никогда не видел столь темных и бездонных глаз. «Да?..»

Кожаная перчатка Арчибальда сильно ударила его, но водачче не подал вида.

-Я фехтовальщик, сеньор. Я здесь по заказу.

Вилланова оглядел его сверху донизу: «Заказу от нищей дженни, судя по твоему виду»/ Он сделал шаг назад и поднял бровь: «Она точно тебе не заплатит».

Глаза Арчибальда скользнули в сторону Клариссы – он смотрел на ее реакцию. Водачче заметил это. Его насмешка стала еще темнее, чем его глаза.

Он повернулся от Арчибальда к Клариссе, но фехтовальщик встал между ними: «Ваша дуэль со мной, синьор».

Вилланова кивнул: «Хорошо. Сперва ты...» - он посмотрел через плечо фехтовальщика: «Затем женщина». Он оглядел комнату: «Кто-нибудь, дайте мне оружие!» Он повернулся к фехтовальщику, и его глаза вспыхнули - «Все, что мне нужно – нож для масла».

Один из королевских охранников подал ему шпагу в ножнах. Вилланова схватил шпагу и оттолкнул охранника прочь. Затем повернулся к Арчибальду: «Можешь начинать, мальчик»

Арчибальд обнажил шпагу и занял стойку. Вилланова улыбнулся ему:

-Кое-что ты умеешь

-Это самое малое из того, что я могу сделать для того, чтобы развлечь вас, синьор.

-Тогда начнем.

Шпаги сверкнули и впервые попробовали стать друг друга. До этого момента Арчибальд никогда не сталкивался с водачче. Их стиль был опасным. Все места, куда можно было ударить, были скрыты стойкой сражавшегося левой рукой Виллановы. Его выпады шли с непривычного направления. Его отбивы оставляли Арчибальда открытым для ответных ударов. Он надеялся, что Вилланова не почувствует, что он обеспокоен, но, сконцентрировавшись на защите, он не мог даже вытереть глаза от заливавшего их пота.

Он попытался сделать выпад в голову, но Вилланова отодвинул голову в сторону на полдюйма – этого хватило для того, чтобы уйти от шпаги, и сделал молниеносный выпад. Ответный выпад только коснулся камзола Арчибальда – но только потому, что он увидел его в самый последний момент. Вилланова рассмеялся и увеличил нажим.

Фехтовальщик отступил. Его спина коснулась края стола. Он отпрыгнул, оперся левой рукой на стол и оттолкнулся. Вилланова поймал его клинок и отбросил его в сторону – в самый неподходящий момент. Уходя от удара, Арчибальд перекувыркнулся назад и ударился бедром о стол. Он вздрогнул, Вилланова расхохотался. Казалось, что после этого меч Арчибальда начал двигаться сам по себе, живя собственной, дикой и непредсказуемой жизнью. Арчибальд почувствовал, что достал противника и услышал его проклятие. По левой руке Виллановы текла кровь. На миг все остановилось. Арчибальд опустил на колено. Вилланова остановился, глядя на кровь, струящуюся из его ведущей руки.

Затем он посмотрел на Арчибальда.

Перебросил шпагу из левой руки в правую.

«Моя кровь»: сказал он – «Твоя – следующая»

Арчибальд вскочил как раз вовремя и успел парировать удар. Водачче отбросил его шпагу, сделал финт влево и ударил гардой шпаги в лицо фехтовальщика. Арчибальд на секунду отключился, затем он почувствовал, что какая-то сила вырвала шпагу из его руки.

Он увидел Вилланову стоящим перед ним. Его шпага прикасалась к горлу фехтовальщика. За его спиной все присутствующие в зале затаили дыхание. Арчибальд сделал шаг назад. Вилланова – за ним. Они прошли через весь зал. Арчибальд видел их лица...и что-то что он не заметил раньше. За спиной Виллановы стояла маленькая, темноволосая женщина. Женщина-водачче.

Женщина-водачче.

Ее глаза были пустыми, а пальцы, казалось, что-то сплетают. Арчибальд понял, что случилось. У него не было ни одного шанса.

«Фехтовальщик», - Вилланова презрительно усмехнулся, отвлекая его внимание от женщины: «Я убивал фехтовальщиков. Дюжинами»

«Если бы ты собирался убить меня», - проговорил Арчибальд: «Ты бы это уже сделал».

«Убийство такого как ты похоже на деликатес, который нужно смаковать», - сказал Вилланова. «Кроме того – твоя смерть – это не то, за чем я пришел сюда», - Арчибальд позволил своему любопытству проявиться. «О нет...я убил достаточно фехтовальщиков для того, чтобы узнать вкус этого. Есть еще кое-что, и я желаю получить это от тебя».

Он прижал клинок своей шпаги к шее Арчибальда. Тот сделал еще один шаг назад и почувствовал за спиной стену.

Улыбка Виллановы была столь же темна, сколь темны были его глаза.

-Я хочу услышать, как фехтовальщик молит о пощаде.

Арчибальд отрицательно покачал головой:

-Этой ночью ты этого не услышишь.

-Жаль. Это могло спасти твою жизнь.

Реакция толпы была очевидной. Вилланова пожал плечами. Теперь он говорил с толпой: «Позвольте мне закончить». Затем он повернулся к Арчибальду: «Это могло бы спасти твою жизнь, не носи я имя Вилланова».

Пальцы злодея толкнули шпагу вперед...

Люсия

...Шпага воткнулась в стену, сбоку от шеи Арчибальда.

Она не могла видеть его лица до тех пор, пока он не отвернулся от фехтовальщика и не посмотрел на нее. Видение его лица в тот момент преследовало ее в кошмарах до конца ее дней.

«Стрега» - слова прозвучали словно проклятье.

Фехтовальщик прыгнул к Вилланове, развернул его спиной к мечу и вывернул его руку. Правую руку. Затем он ударил левым локтем ему в глаза и водачче рухнул на пол. Затем он выдернул его клинок из стены и приставил его к горлу Виллановы.

Все это произошло быстрее, чем удар сердца.

«Теперь» - проворчал фехтовальщик: «Я думаю, что толпа очень желает, чтобы молил о пощаде ты, Вилланова!»

«Погоди, фехтовальщик», - произнес голос из толпы. Арчибальд не позволил своим глазам оставить Вилланову.

Пока женщина шла через толпу, восхищенный шепот едва не заставил его улыбнуться.

«Настоящий археолог». - воскликнул кто-то

«Только на день рождения короля», - сказал кто-то еще.

Хелена прошла через толпу и опустилась на колени возле Виллановы. Она не сделала никакой остановки. Ее руки оказались в его камзоле, они что-то искали. «Я знаю, ты не должен этого делать», - произнесла она: «но постарайся наслаждаться этим, пока можешь».

Придворные почти рассмеялись, однако страх перед Виллановой заставил их сдержаться.

«Нашла!» - воскликнула она и подняла найденный предмет высоко над головой.

«Что это?» - спросил Арчибальд.

Хелена показала толпе предмет, который походил на покрытое изящной резьбой голбое яйцо: «Эта вещь из нашей библиотеки в Венделе, жидкость содержащаяся в ней может убить каждого мужчину, женщину и ребенка в этом зале»

Толпа отшатнулась.

Глаза Арчибальда стали обеспокоенными – «Ты боишься, что сбив его с ног, я мог повредить этот предмет?»

Мужчины начали задыхаться. Многие женщины попадали в обморок. Вилланова застонал.

«Нет», - ответила Хелена: «Этот предмет опасен только в том случае, если ты знаешь, как его открыть»

Люсия сделала шаг вперед и посмотрела на фехтовальщика: «Простите меня, господин» произнесла она своим мягким голосом – «но разве вы не должны выполнить свои обязательства?»

Арчибальд кивнул – «И в самом деле...».

«Сделай это – и лишишься головы» - произнес Вилланова.

Водачке улыбнулся – «Ведь ты знаешь кодекс Фехтовальщиков. Каково наибольшее преступление, которое может совершить член Гильдии Фехтовальщиков?»

Арчибальд встряхнул головой: «Не помню».

-Принять контракт...на собрата-Фехтовальщика.

Люсия почувствовала, что ее душа ушла в пятки, а кровь застыла в жилах.

Вилланова кивнул: «Давай». Он посмотрел на Арчибальда: «Продолжай. Убей меня. Убей меня и поставь крест на своей судьбе!»

Арчибальд сделал глубокий вздох. Если он позволит Вилланове остаться в живых – тот уничтожит его. Убивая его, он убивал сам себя.

Он снял ногу с торса Виллановы и отвел меч от его шеи. Когда Вилланова встал и стряхнул пыль с камзола, Люсия предпочла укрыться за спиной Арчибальда. Взгляд Виллановы заставил подогнуться ее ноги.

«Мылышка», - сказал он, указывая на нее окровавленным пальцем: «Ты – единственная в зале, кто поймет то, что сейчас скажу, так что слушай внимательно»

Он поднял руку и облизнул с нее кровь. Потом посмотрел на нее снова.

«Я *обязан* тебе», - прошептал он.

Слова были на языке водачке, и после того как он произнес их, единственной причиной того, что она не упала на пол, было то, что фехтовальщик успел ее подхватить.



Последние несколько страниц посвящены тебе, игрок. Мы разделили их на две части, первую – для тех, кто не играл в ролевые игры и вторую – для опытных игроков. Однако мы искренне рекомендуем опытным игрокам прочитать и первую часть. Никогда не повредит посмотреть, на то, что вам и так известно, новым взглядом.

Введение для новых игроков

Эта глава предназначена для того, чтобы вы могли понять, как играть в «7-е море». Если вы никогда не играли в ролевые игры прежде, вы вполне можете быть погребенным под лавиной жаргона. Мы хотим, чтобы ваш первый опыт ролевых игр был легким и приятным. Мы начнем с того, что нремного поговорим о создании Героя и о том, как сделать так, чтобы он вписался в мир и команду. Потом мы посвятим несколько минут обсуждению того, какое положение вы занимаете в игре и об отношениях между мастером и игроком.

Концепция Героя

Создание Героя – вещь более сложная, нежели подбирание желаемого сочетания слов и цифр. В конце концов «7-е море» - это игра про Героев и Злодеев, о безумно храбрых поступках и трусливом коварстве вырожденков-злодеев. Это те самые несколько основополагающих соглашений, которые вы должны

знать для того, чтобы поддержать эту атмосферу. Давайте посмотрим, как эти соглашения повлияют на создание вашего Героя.

Ансамбль

Некоторые игроки, создавая для игры персонажа, создают Героя примерно такого типа:

«Это самый лучший убийца. Человек, который убивает всех, кто ему не симпатичен. Это человек, который живет по собственным правилам, те, кто стоит у него на пути, уходят на тот свет. Не приближайтесь даже к его тени, поскольку рок и мрак следуют за ним, куда бы он ни пошел. Он не способен хорошо ладить с другими, поскольку он одинокий волк, убийца, чье лицо скрыто тенью, который не сходится ни с кем, потому, что сойтись – означает проиграть, а он не любит проигрывать»

И кто захочет играть в команде с этим парнем?

Когда мы говорим о приключениях в «7-м море» мы в большей степени говорим о «приключениях ансамбля». А подобные приключения разворачиваются вокруг группы, а не одиночного персонажа. Несмотря на то, что д'Артаньян в «Трех Мушкетерах» является главным героем, эта книга рассказывает в первую очередь о приключениях группы людей. Лорд Перси на деле вполне может оказаться Скарлет Пинпернель, но его лига шпионов, информаторов и друзей заставляет его двигаться. И, в конце концов, даже капитан Блад должен понять, что сам он не столь важен, сколь жизни людей, следовавших за ним долгие годы.

Сев и начав создавать Героя, помните про все это. Вы должны быть частью команды и найти собственную нишу в этой команде. Это не означает, что вся группа игроков должна любить ваш стиль, в конце концов у каждого свой любимый мушкетер, однако ваш стиль должен соответствовать вашей группе. Если вся группа хочет путешествовать по морям в поисках Седьмого Моря, вы должны создать себе Героя, который так же в этом заинтересован.

Впрочем иногда имеющие иные цели Герои являются ценным дополнением для команды. В том же самом поиске может участвовать церковный ученый, смеющийся над самой возможностью обнаружения «Забытого Моря» и отправиться в это путешествие в надежде на то, что *кто-нибудь* на корабле поймет, что его не существует. Конечно же, этот ученый не будет уничтожать любые доказательства, которые могут запутать команду – это было бы для него уничтожением Истины Творца, то есть действием, которое честный ученый никогда не сделает

Вы спросите – «А, что если мой герой не честен? Что, если я хочу играть кого-то, кто хочет сорвать планы команды?»

Спросите себя: Хотели бы вы играть в команде с человеком, который мог бы поставить вашего Героя в опасное положение? Какой должна быть разумная реакция команды, в случае если Герой будет мешать команде?. Будет ли команда доверять вашему Герою после того, как он покажет себя бесчестным - или его просто выбросят за борт и позволят сиренам растерзать его?

Если смотреть в корень, то играть Героя, который действует против команды – все равно, что просить других игроков поддержать концепцию вашего персонажа, пожертвовав их собственной. Это



означает получение удовольствия за счет других – а это не тот тип удовольствия, которое мы страемся получить.

Система приятелей

«Он самый эгоцентричный, самозацикленный, подавляющий остальных и наглый человек, которого я когда-либо встречал. Я в жизни не встречал никого, кому бы я настолько же доверял»

Подумайте еще раз о «Трех Мушкетерах». Каждый из них уникален и играет свою роль в команде. Сев создавать команду, вы должны делать это как команда. Поэтому вы должны обсудить, каких Героев вы хотите создать и в итоге создать команду, которая хорошо работает вместе. Если кто-то хочет быть волшебником, начисто лишенным боевых возможностей, ему понадобится очень большой, сильный и скромный друг, который станет вытаскивать его из беды в случае, если ситуация станет слишком жаркой. Большому и сильному, но неповоротливому бойцу понадобится быstroногий напарник. Энергичному наглецу потребуются прекрасная фехтовальщица, которая может стать его умным контрастом, а идеалистичному археологу нужен скептический ученый, для того, чтобы «поддерживать его честность».

Лучшие группы постоянно спорят, обсуждают то, что нужно делать дальше, время от времени ссорятся, но всегда – всегда – оглядываются друг на друга. Потому что всегда нужен кто-то, кто мог бы прикрыть тебе спину, а если этого не сделает парень на другом конце стола, то кто еще это сделает? Динамика группы разовьется сама по себе, но почему бы не подтолкнуть этот процесс? При создании команды выберете себе приятеля – или двух. Вы не обязаны соглашаться с ними всегда и во всем. вы можете думать, что его шляпа заставляет его казаться фатом, но если это будет нужно – он всегда поможет вам, не важно что именно с вами случилось.

Кто такой Герой

*Герой – это не тот, кто всегда поступает по-умному,
а тот – кто пытается делать то, что правильно
Поговорка Джереми Берека*

«7-е море» в большей степени, чем любая другая игра восхваляет Героев. Однако, несмотря на то, что вся игровая система кажется внушающей ощущение того, что Герой – это живой бог, это не совсем соответствует истине. Герои – обычные мужчины и женщины. Они точно так же истекают кровью, плачут, скорбят и даже умирают тем же самым образом. Да, наши Герои имеют некоторые преимущества над простыми смертными в рамках игровой механики, однако в них есть еще кое-что отделяющее их от остальных. А именно – желание совершать правильные поступки.

Обычные люди каждый день видят несправедливость мира. Они видят, что сильный унижает слабого, причем, говоря это, мы можем говорить не только о школьниках, но и о фирмах, крупных промышленных компаниях. И более часто, нежели нет, простые люди игнорируют это, потому что всегда легче сказать: «Это не мое дело», нежели противостоять этому. Герои так сделать не могут. Они просто должны влезть в подобную ситуацию. Они должны делать *что-то*.

У каждого Героя есть своя причина так поступать. Некоторые ведут себя таким образом потому, что сочувствуют тому маленькому парню, зная на своем опыте, что такое быть избитым в момент, когда никто не собирается тебе помогать, потому, что для всех окружающих «это – не их дело». Другие делают это потому, что они считают это своим долгом, потому, что их внутренности болезненно сжимаются при виде несправедливости. Третьи считают, что должны оставить что-то после себя и просто не могут вообразить, что они оставят мир бесследно, не сделав ничего для того, чтобы их запомнили как людей, сделавших что-то ценное, пусть даже и очень небольшое. Какова бы ни была причина, Герои несут справедливость в несправедливом мире, а причина, по которой их запомнят, лежит в том, что они имели храбрость сделать то, что мы не делаем.

Давайте взглянем на Героя, которого вы собираетесь играть, учтя все это. Является ли он Героем? Есть ли у него силы стать Героем, даже если это произойдет очень нескоро? Недостаточно сказать, Герой ли он. Вы должны спросить себя – почему он хочет быть героем? Что движет им, заставляет его взять свою жизнь в собственные руки? Стоит ли рисковать жизнью и здоровьем только для того, чтобы сделать что-то хорошее? Это тот вопрос, которым Герой должен задаваться каждый миг каждого дня. Конечно, для некоторых Героев этот вопрос несущественен. Для них этот ответ всегда – «да».

Кто такие негодяи?

*«Давайте немного поговорим о
темноволосой кузине того героя»*

Негодяй – еще один тип персонажа, весьма отличный от Героя. Не то, чтобы у него были проблемы с пониманием того, что такое хорошо, а что – плохо. Он прекрасно понимает, что важно совершать хорошие поступки, но каждый раз, когда он должен вынуть шпагу и выручить кого-то из беды, вы можете услышать его ворчание по этому поводу.

Все Негодяи различны, но у них есть общая вещь: что-то удерживает их от того, чтобы сделать маленький шаг, отделяющий их от Героев. Вы можете заставить их делать хорошие вещи, надавив на их совесть, соблазнить их сделать эти вещи или даже заплатить им за это, но факт остается фактом – для этого нужно приложить немало усилий.

Играть Негодяя может оказаться довольно сложно. Вы таковы, что для того, чтобы скатиться в злодейство, к которому вы очень близки, достаточно легкого толчка. Конечно с другой стороны от Злодея, который может вас подтолкнуть, стоят Герои, убеждающие вас встать на их сторону. Раньше или позже Негодяю придется сделать выбор и после этого его судьба измениться бесповоротно.

Устав

Все гильдии, тайные общества и клубы на Тэе имеют одну общую вещь: устав. Устав определяет цели и принципы организации, ценности и этику, которые организация чтит и к которым стремиться. Ваша команда не должна быть отличной от них.

Устав очень четко определит, что ваша команда должна и не должна делать. Очень часто команды опускаются до перебранки относительно того, что является «хорошим поступком». Устав решает эту проблему: вы согласны с ним уже тогда, когда ставите под ним свою подпись. Конечно, некоторые команды получают немало удовольствия, споря о точном значении правил, записанных в уставе, что обеспечивает великолепные возможности для отыгрыша – и обеспечивает то, что вы сможете оставить споры между вами только в игре.

Создание персонажа

В этой части приводятся несколько дружеских советов, которые пригодятся вам тогда, когда вы сядете с карандашом и бумагой и начнете распределять свою сотню очков по карточке персонажа. Мы начнем с обсуждения характеристик, затем займемся умениями и навыками, обсудим то, что можно получить от преимуществ и немного поговорим о «прошлом».

Характеристики

В некоторых кругах ролевиков существует понятие «мягкой характеристики». Под мягкими характеристиками понимают такие характеристики, которыми с точки механики игры можно пренебречь и откомпенсировать их низкие значения хорошим отыгрышем. Как вы скорее всего заметили, мягких характеристик в «7-м море» нет. Каждая характеристика очень сильно влияет на игровую механику. Давайте рассмотрим каждую из них и предполагаемые последствия ситуаций, которые могут возникнуть если эту характеристику проигнорировали.

Мощь

Мощь важна по двум причинам. Во-первых, она представляет собой физическую силу персонажа. Неважно, пытается ли Герой что-то поднять, передвинуть, толкнуть, разорвать или куда-то залезть. Все это требует броска с «мощи». Не недооценивайте потребность персонажа в силе. Некоторые игроки предпочитают играть более быстрых персонажей, нежели более сильных и наносить множество мелких ран вместо одной тяжелой. Однако даже сотня маленьких порезов не сравнится с одной сломанной шеей.

Вторая важная вещь, связанная с «мощью» - использование этой характеристики при бросках на ранения. Каждый проваленный бросок на ранения приближает вас к тому, чтобы пасть на поле битвы. Однако дело не только в этом. Чем ниже ваша «мощь», тем тяжелее ваш персонаж переносит боль.

Мастерство

«Мастерство» важно только по одной причине, но эту причину нельзя игнорировать. «Мастерство» характеризует координацию движения персонажа, а, следовательно, и возможность достать врага в бою. Она так же определяет успешность бросания предметов и оружия, а так же шанс поймать предмет, брошенный в вас. Ваша «мощь» может быть равной 5, но при низком «мастерстве» вы никогда не сможете ею воспользоваться.

Стойкость

Ваша «мощь» позволяет определить, получили вы драматическую рану или нет, в то время как «стойкость» определяет, сколько ран выдержит ваше тело, перед тем как перестанет вам повиноваться. Посмотрим на цифры. Герой с «стойкостью» 2 выйдет из боя получив четыре раны, а герой с «стойкостью» 5 – получив десять ран. И на кого из них вы бы поставили?

Второй важный аспект «стойкости» - сила воли. Если от вас требуется бросок с воли, особенно если вы имеете дело с волшебством – вы делаете бросок именно со «стойкости». Не важно сильны ли вы, ловки или даже умны. Если у вас нет внутренней силы – вы не являетесь чем-то большим, нежели желе.

Разум

«Разум» не только определяет память и способность убеждать людей. Он может вытащить вас из неприятной ситуации. Если вы делаете бросок с активной защиты, вы бросаете «разум» + защитный навык. «Разум» представляет вашу способность быстро реагировать на изменение ситуации. Кроме того, он определяет наблюдательность героя. Он позволяет заметить, когда люди обманывают вас, аккуратно выходят из поля зрения и убирают в рукав нож или тихо капают яд в ваше вино. В общем, хороший ранг на

«разуме» желателен в большинстве ситуаций. Герой, пренебрегший разумом, не сможет придумать даже то, как выбраться мокрого мешка для бумаг. Про возможность заметить засаду, ждущую его за углом, можно просто не говорить.

Характер

С первого взгляда «характер» может показаться самой важной из всех характеристик. В конце концов, именно он определяет, сколько кубиков действия вы сможете использовать в этот раунд. Однако если ваши остальные характеристики невелики, эта характеристика не стоит ничего. «Характер» предоставляет возможность действовать, однако остальные характеристики определяют, успешными были эти действия или нет.

Умения и навыки

После того, как вы закончите с набором характеристик, придет время заняться умениями и навыками. Умения в еще большей степени определяют то, что представляет собой ваш Герой, нежели характеристики. Но перед тем, как вы начнете тратить весь свой потенциал на умения, позвольте дать вам совет для того, чтобы получить уверенность в том, что вы получите максимум от оставшихся у вас очков.

Постарайтесь удержаться от соблазна приобретения дополнительных умений при создании Героя. Очень легко потратить кучу очков на одно или два умения, для того, чтобы получить изначально «апперкот», «уход в сторону» и несколько других специальных умений, однако сделав это вы просто пожертвуете гибкостью персонажа для того, чтобы их получить.

Герои, приобретшие исключительно боевые умения и проигнорировавшие умения социальные - не джентльмены, а простые мясники. Кроме того, они почти бесполезны в ситуациях, подобных нападению из засады. Взгляните на навык «Засада». Он включен в умения «преступник» и «шпион». Кроме того, они не смогут вывернуться даже из простейших словесных ловушек водачке и не увидят различия между очарованием инисморцев и Чарами авалонцев.

С другой стороны, Герои, вложившие свои очки только в академические умения, обнаружат то, что они бесполезны на нищих улицах Тэйи. Джентльмен должен быть способен отстоять свою честь, а так же честь всех тех сердец, которые он завоевал при дворе.

Прошлое

Прошлое – это маленькие сюжеты, незамысловатые и простые. Они представляют собой вторичные сюжетные линии, которые вы захотели включить в игру и попросили об этом мастера. Очки, которые вы за это заплатили, являются платой за это. Прошлое напоминает эпизоды вашего любимого телесериала с вашим персонажем в роли главного героя. Каждый раз, когда оно будет входить в игру, вы будете получать очки опыта, открывать нечто новое в вашем персонаже и участвовать в развитии этого маленького сюжета.

Если вы решили взять «прошлое» вспомните о том, что оно может повлиять на ваш персонаж очень многими способами. Если вы решили взять «истинную личность» подумайте о том, как ее отыгрывать. Ответьте себе на вопросы – вы сами имеете «истинную личность» или знаете «истинную личность» другого. Может быть, вы знаете про то, что епископ, который крестил принца, на самом деле был мошенником, и это может свести на нет все претензии принца на трон. Дайте эту идею мастеру, создавая этим дополнительную глубину вашего персонажа, и он, возможно, найдет способ вставить это в игру.

Играя персонажа с имеющимся у него «прошлым» не забывайте нескольких вещей. Во-первых, помните, что сами об этом просили – мастер создает сюжет вокруг изначального «прошлого», которое вы выбрали, но идею подаете именно вы. Если вы хотите повлиять на тип приключений, который вы хотели получить, выбирая себе «прошлое» - скажите об этом мастеру. Дайте ему понять, какую игру вы хотите получить из выбранного вами «прошлого».

Во-вторых, помните, что «прошлое» может быть основной частью любой истории, но не всегда будет лежать в центре внимания. Другие игроки за тем же столом имеют собственное «прошлое» и каждому из них хочется побыть в центре сцены – хотя бы недолго. Вы вполне можете захотеть найти способ «выграться» в «прошлое» других игроков. Только помните, что «прошлое» других игроков принадлежит им, а не вам, вы только помогаете им в разрешении их проблем, делая себя маленькой частью в большой истории кого-то другого.

Именно этим способом пишутся большинство фантастических рассказов и научно-фантастических телесериалов. Каждый персонаж имеет собственную историю, которая, времена от времени, вплетается в сюжет, а остальные персонажи в этот момент вписываются в эту историю с собственной точкой зрения на проблемы или собственными умениями и способностями, которые могут помочь главному (на этот момент) герою.

В-третьих, обратите внимание на темп. Например – окончание «прошлого» не всегда представляет собой хорошую вещь. Дело не только в том, что вы перестаете получать опыт за это прошлое. Всегда немного печально видеть, что хорошая история подошла к концу. Вы помните последний эпизод своего любимого сериала? С другой стороны может стать ясным, что некоторые «прошлые» несовместимы с общим сюжетом и больше не доставляют удовольствия. В этом случае лучше позволить им закончиться. Скажите об этом мастеру и он придумает, как свернуть это «прошлое» или заменить его на новое. Помните, что единственными ограничениями, касающимися прошлого, являются только ваше воображение и желание его отыгрывать.

И последнее – избегайте приобретать «прошлое», в котором вы не заинтересованы. Это не только сделает игру жестче, но и уменьшит количество удовольствия получаемого от нее. Если вам нравятся игры с большим количеством умных шуток между вами и Злодеями – возьмите «соперничество», но избегайте его, если вы предпочитаете более ориентированные на боевые сцены игры. Если вы получаете большее удовольствие от игр, в которых вам противостоят опасные соперники – возьмите «вендетту» и наблюдайте, как растут ставки, но не забывайте, что просили напряженное катание на американских горках.

Так же не забывайте про то, что «прошлое» может быть приобретено в течении игры, а не только в ее начале. Вы можете сказать мастеру, что хотите конкретное «прошлое», заплатить за него его стоимость в очках опыта и дать ему это прошлое проработать. Другая возможность получить «прошлое» лежит в возможности увидеть стоящую линию сюжета или персонажа, который очень подходит вам. Тогда просто дайте мастеру понять это («Я хочу, чтобы она была моей «немезидой»). Это обычно случается после того, как событие уже случилось (Например – дама-пират потопила корабль персонажа). Если мастер позволит – вы можете заплатить стоимость «прошлого» чками опыта – и готово.

Итак, если вы хотите создать интересного персонажа «7-го моря» - можете начинать. Вы можете взять «немезиду» для того, чтобы сталкиваться с ней каждую Главу, «потерянную любовь» - даму, сердце которой вы желаете заполучить обратно или отомстить за нее, если она мертва. Если вы больше любите тайны – возьмите себе в качестве «прошлого» «проклятие» или «великую судьбу», каждое из которых может обеспечить вас беконечными часами хорошей игры.

Тайна: Добродетель или Слабость

Тайна включает Добродетели (достоинства героев) и Слабости (пороки героев). Эти достоинства и недостатки созданы для того, чтобы дать вашей команде больше возможностей действовать более эффективно. Можно предположить, что некоторые Недостатки могут разрушить команду, но не один из них не создавался для того, чтобы разрушать ее единство и вы не должны отыгрывать их таким образом. Мы чувствуем, что Тайна представляет ценный инструмент для отыгрыша. Давайте сперва разберемся со Слабостями, а затем перейдем к Добродетелям.

Во-первых, вы можете иметь только одну Слабость. Это заставляет вас выбирать, какой из аспектов вашего персонажа вы более всего хотите отыграть. Однако наличие только одной Слабости позволит вам сфокусироваться на персонаже в большей степени и позволит вам описать большее количество деталей, связанных с персонажем. Сильные персонажи редко получаются изначально. Чаще они становятся лучше со временем, как хорошее вино. Поэтому, если вы чувствуете, что ваш персонаж несколько двухмерен в начале новой кампании, потратьте немного времени для того, чтобы прочувствовать его, а не бросайте его ради нового.

Во-вторых, ваша Слабость влияет на вас не все время. Вы не должны отыгрывать ее в течении каждой секунды каждого дня. Ваш мастер имеет ограниченные ресурсы, с помощью которых он может активировать вашу Слабость, и он всегда подумает перед тем, как сделать это. Просто усвойте, что беспокоиться о Слабости надо тогда, когда это важно. Возможно, ваш мастер задумал устроить нечто совершенно особенное, воспользовавшись вашей Слабостью. Он даст вам знать, когда соберется активировать ее. Слабости дают вашему мастеру некоторую возможность выбора в том, когда их задействовать, так что будьте готовы оправдать его за недостатком улик, если не уверены в его мотивах. Помните – вы получили за вашу Слабость 10 очков, на которые можно приобрести уйму умений и навыков. Так же помните, что, приобретя Слабость, вы, тем самым, попросили мастера использовать его против вас. А Слабость Героя должен быть способен повлечь его падение и даже *смерть*.

Теперь поговорит насчет Добродетелей. Мы узнали, что многие люди оценивают их стоимость не в 10, а в 20 очков, так как они не дают взять Слабость, но подумайте хорошенько, прежде чем становиться на эту точку зрения. Недостаток дает трагический порок, с которым вам придется иметь дело. Добродетель же позволяет вашему Герою быть чем-то большим, чем просто человек. Да, за его использование приходится платить опытом, но это сделано для того, чтобы не дать вам сломать игру его неограниченным использованием. Это поощряет вас использовать его только тогда, когда это абсолютно необходимо. Некоторые добродетели, такие как «Творческий» и «Интуи́т» созданы для начинающих игроков. О них лучше думать как о костылях – если вы чувствуете, что можете обойтись без той поддержки, которую эти Добродетели дают вам, оставьте их при создании следующего персонажа.

Кроме того, в том, чтобы делать героические вещи, на которые не способен больше никто в команде, есть своя прелесть. Неважно, нечувствительны ли вы к страху или являетесь одним из величайших фехтовальщиков Тэйи – у вас образуется ниша, которую больше никто в команде не способен занять. Некоторые Добродетели, кстати, могут помочь остальным игрокам команды действовать более эффективно.

Так что, вместо того, чтобы думать о том, что Добродетели слишком дороги или бесполезны, вспомните – Добродетели делают вас Героем и позволяют делать вещи, на которые больше никто не способен. Несмотря на цену в 10 очков добродетель действительно *стоящее приобретение*.



Введение для опытных игроков

Старую собаку можно выучить новым трюкам, упрямую не научишь ничему, какого бы возраста она ни была.

Кейвин Джонс, Авалонский капер.



О'кей, вы опытный игрок. Вы играли раньше в другие игры и знаете все входы и выходы. Однако у «7-го моря» особая установка: оно не про игру в персонажа, оно про игру в Героя.

Игра в Героя

Итак, вы сели с другими игроками и создали персонажа, способного работать в команде. Вы разумно и осторожно распределили ваши Очки Героя и даже обговорили с мастером ваше «прошлое» и вашу Слабость. Теперь он должен найти способ встроить все это в разработанный им сюжет.

Это была легкая часть. Теперь действительно пора *играть* своим персонажем. Не беспокойтесь. Вся остальная часть книги посвящена тому, чтобы выжать максимум из своего Героя, системы и даже мастера. Только не говорите ему, что мы сказали вам, как это делать.

Привычки и голос

В фильмах каждый главный герой обладает чем-то, что отличает его от остальных. Даже на фоне породившей его истории и при любых интересных поворотах сюжета, развивающихся вокруг него, он имеет какое-то качество делающее его особенным, он имеет глубину, отсутствующую у вспомогательных персонажей. Сценаристы мучаются над этим, тратят бесчисленные часы на то, чтобы создать такие уникальные черты и манеры центральных персонажей, которые были бы существенны и видны зрителям.

В исторических произведениях, таких как «Три мушкетера» и «Маска Зорро», это особенно тяжело из-за культурного разрыва между персонажами и аудиторией. В конце концов, очень мало людей знает манеры солдата или придворного семнадцатого века.

Этот раздел должен помочь вам проработать два важных аспекта вашего персонажа – его привычки и его речь. Это необходимо для создания образа, который сохранится в памяти даже спустя годы...

Найдите голос вашего персонажа.

Каждый персонаж имеет собственную манеру речи, модуляцию голоса или речевые обороты, которые свойственны ему и только ему. Возможно, что другие подражают ему, возможно так же, что он подхватил их у кого-то, но, в конце концов, произносит их именно он. Каждый помнит, что Иниго Монтойя (Испанский фехтовальщик из фильм «Прицесса-невеста») собирался сказать тогда, когда он, наконец-то, встретит Шестипалого Человека. И когда он рассказывает свою историю Человеку В Черном, мы понимаем, что он рассказывал ее каждому человеку, с которым когда-либо сходил в поединке. Конечно, мы видим это только один раз, поскольку постоянные повторы одного и того же разрушили бы все волшебство этой истории.

Примеры вещей, которые вы сделаете с речью вашего персонажа таковы – вы можете включить придуманные речевые обороты («Вы похожи на закат солнца, миледи») или цитаты из книг, посвященных тому периоду. Акценты стоит использовать, но только если вы можете контролировать их. Нет ничего более приятного, чем хороший акцент. Его, безусловно, следует использовать, но избегайте вещей, которые могут раздражать других игроков, например, таких как пицание.

У выработки голоса вашего персонажа имеется еще одно важное преимущество. Если вы пользуетесь им, остальные игроки будут всегда знать, когда вы играете. Во время игры часто возникают ситуации, когда вы должны сделать паузу и задать мастеру или другому игроку вопрос, но если вы будете «говорить как персонаж» они узнают, что на деле вы играете и доступны для интерактивных диалогов и вопросов персонажей друг к другу. Это не вызовет такого нарушения настроения как вопрос: «Ты это по игре говоришь?»

Подобно всем остальным участникам, многие мастера разрабатывают такие же особенности для своих персонажей. Если у вас проблемы с проработкой – посмотрите на мастера. В конце концов он – лучший из источников, который вы имеете.

Привычки

Как только вы определитесь с голосом персонажа, начинайте думать о языке его тела. Привычки имеют все, и ваш Герой – не исключение. То, как он стоит, сидит и кланяется, многое говорит о нем. Если он ученый, то, возможно, он носит шпагу несколько по-другому, нежели Фехтовальщик. Возможно, он трет рукой об руку, пока думает или проводит рукой по волосам, когда обеспокоен. Если ваша дама-Герой импульсивна, должна ли она прикусывать губу, пытаясь справиться со своим импульсом выругаться, или в подобной ситуации просто прищурит глаза и жестко посмотрит.

Язык тела Героя похож на обычное общение. Вместо того, чтобы сказать «Я устал» вы можете просто зевнуть. Вместо того, чтобы сказать «Мне не по себе» вы можете постукивать пальцами по столу. Вместо фразы «Я зол» вы можете выразить свои эмоции длинным холодным и жестким взглядом. Чем более вы узнаете о языке тела вашего Героя, тем более трехмерным он будет.

Играть в ту же самую игру

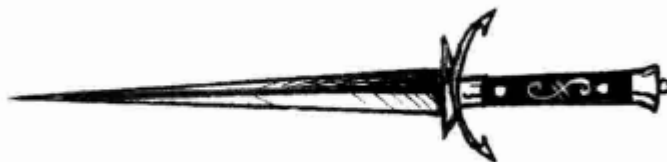
Ролевые игры представляет собой опыт, который переживает весь ансамбль. Они созданы для того, чтобы несколько игроков добивались своих целей. Но весь ансамбль не ограничен игроками и их персонажами. Мастер играет большую роль в игре, поддерживая игру и ее единство. Перед началом кампании важно удостовериться в том, что игроки это понимают и в том, что они готовы работать рука об руку с мастером для того, чтобы оставшиеся от игры впечатления были приятными.

Некоторые игроки видят мастера как противника, как кого-то кто пытается убить или просто угрожает их Героям при каждой возможности. Предположительно, многие мастера мало делают для того, чтобы разрушить такое отношение и мучают своих бедных Героев при каждой удобной возможности. Но это неправильный путь вести кампанию. Если вы будете видеть своего мастера как препятствие, которое нужно обойти или противника, которого нужно перехитрить, вы будете вцепляться друг другу в глотки каждую сессию. Кампания быстро выродится в споры о правилах и вариации на тему: «Но я *сказал*, что я ищу ловушки!». Забавно звучит?

Для того, чтобы избежать этого игроки и мастер должны как следует поговорить перед началом игры. Так рано, как возможно, вы должны собраться, и решить в какой тип кампании вы будете играть. Высказав свои интересы и выслушав то, в чем заинтересован мастер, вы сможете получить контуры кампании, которой все смогут наслаждаться. Будет она энергичной и героической или зловещей и интригующей? Будет ли она идти на бортах галеонов в далеких морях или при дворах королей Тэйи? Скажите о том, чего вы хотите. Объясните, как вы видите мир «7-го моря» и как вы хотите играть по нему в кампании. Затем выслушайте то, чего хотят остальные игроки и мастер. Совместимы ли ваши идеи с их идеями? Возможно ли их отыграть все то, что хочется в рамках одной кампании? Если нет, то какие идеи привлекли внимание всех? Чем больше вы об этом будете говорить, тем легче будет создать что-то, чем будут восхищаться все участвующие.

Создание персонажей играет большую роль в этом процессе. Тип Героя, которого вы создаете, многое говорит о типе кампании, в которую вы хотите играть, и может дать мастеру несколько идей относительно создания приключений. Если вы создаете грубого и ловкого Морского Пса, скорее всего вы хотите провести время игры на палубе линкора, сражаясь с подлыми пиратами и ужасными морскими чудовищами. С другой стороны вы можете создать культурного и утонченного монтеньского дворянина, вовлеченного в дипломатический тет-а-тет с кастильцами или пытающийся остановить переворот в Айзене. Оба эти примера хорошо вписываются в «7-е море», но требуют радикально отличных тем и идей.

Расскажите мастеру о вашем Герое. Позвольте ему узнать все о сильных и слабых сторонах Героя, о том, где он особенно силен и при каких условиях он достигнет процветания. Тогда мастер сможет делать приключения, в которых ваш персонаж будет пользоваться своей силой и не будет балластом. Однако и вы, заранее узнав о том, какой тип кампании планируется, сможете встроить ее тему и идеи в концепции своего персонажа. Поступая таким образом вы не окажетесь пойманными в ловушку сюжета –



например дипломатом в команде пиратов или инквизитором в команде, ищущей колдовское знание. Зная, как ваш Герой будет взаимодействовать с другими элементами кампании, вы сможете добиться от него максимума во время игры.

Те же принципы распространяются на всех остальных игроков. В каждой команде необходим правильный баланс умений и навыков, однако необходимо так же и единство, служащее для достижения общей цели. Ансамбль так же даст мастеру возможность жонглировать особенностями и целями нескольких персонажей одновременно, причем безо всякого прибегания к смене предпочтений персонажа или разрушения общей цели всей команды. Работая с другими игроками, и пытаясь достичь правильного баланса между разнообразием и единством команды, вы можете очень сильно облегчить работу мастера.

Никто не хочет играть бесполезного персонажа, является ли он еще одним мушкетером в команде состоящей только из них или вестманнавентюрским бойцом при дворе Короля-Солнца. Создайте уверенность в том, что у каждого есть роль, в которую он может играть и полезная роль в команде, которую он может выполнять. Вводите настолько разнообразных персонажей, насколько захотите, пока уверены в том, что они смогут взаимодействовать в кампании. Приключения будут идти на пиратском корабле? Создайте уверенность в том, что каждый Герой имеет повод находиться на нем и нечто уникальное, но приемлемое для него. Приключения будут идти в задних комнатах фамильных дворцов Водачче? Дайте Героям повод держаться вместе, следуя вместе с тем их собственным личным целям.

Подобный образ действий позволит привнести в игру индивидуальность, не жертвуя при этом общими целями. Он дает каждому яркого и уникального Героя, которым можно громко восхищаться и с которым можно играть на протяжении многих приключений. Это так же дает уверенность в том, что никто из Героев не будет брошен в ходе кампании и заменен кем-то другим, а так же в том, что они будут работать как команда в ходе кампании. Кампания, которая всегда остается сфокусированной на сюжете, в которой каждый играет роль, которую он выбрал, и, скорее всего, *хотел* играть, может сохранить всех заинтересованными в ней на протяжении очень долгого времени.

Соппротивление сюжету

Попросту говоря, сопротивляться сюжету – значить быть антисоциальным. Это означает, что вы помещаете своего персонажа и его мотивации во главу всей команды и заставляете их делать то, чего они не хотят делать. Иногда концепция вашего Героя и то, что этот Герой будет или не будет делать, угрожает смять все остальные элементы кампании. Не позволяйте этому случиться.

Прочитав этот параграф легко решить: «Я не тупой, я не буду делать ничего, что может разрушить кампанию, в которую я играю». К сожалению не все так просто. Соппротивление сюжету чаще всего рождается не из персональных антипатий, хотя они могут разрушить кампанию так же легко. Чаще всего оно вытекает из желания играть правильно, иными словами исходя из этики и характера героя. Если вы, к примеру, создали Героя, который фанатически ненавидит Авалон, то, скорее всего, вы будете играть его как человека враждебного всему, что эта нация представляет. Вы будете вызывать авалонских дворян на дуэли, улыбаться при виде тонущего авалонского корабля, пинать авалонских собак на улице и так далее. Все эти действия прекрасно могут быть выведены из идеалов персонажа.

А теперь взглянем на ситуацию: подобный авалононенавистник оказался в команде, которая похитила придворного королевы Элейн. Дворянин этот подозревается во многих гнусных преступлениях и должен быть доставлен ко двору императора Леона XIV для того, чтобы быть подвергнутым суду. Остальные персонажи поклялись своей честью доставить его в Монтень. Все идет прекрасно до того момента, как они заполучают авалонца в свои руки. Авалононенавистник, требует, чтобы персонажи не везли его в Монтень, а просто прикончили его на месте. В конце концов, император его казнит, но долгое путешествие перед этим даст ему шанс спастись. Лучше покончить с ним немедленно и дело будет кончено. Остальные члены команды яростно противятся этому. У них есть своя честь, о которой они заботятся, кроме того, даже если он виновен, что еще не доказано, не их дело определять его судьбу. В середине спора авалононенавистник решит, что соглашаться с этим ему не по роли. Поэтому однажды ночью, пока все остальные спят, он подходит к похищенному и перерезает ему глотку.

В итоге возникает большая проблема. То, что было интересным спором, внезапно начинает угрожать всей кампании. Их пленник был убит в момент, когда спал, то есть был беспомощным. Авалононенавистник совершил убийство. Теперь остальным Героям придется объяснять королю, почему они не исполнили его приказаний. Последующие королевские указы скорее всего лишат Героев их положения. Для того, чтобы сохранить статус, они должны будут убить авалононенавистника или, как минимум, отдать его в руки правосудия. В противном случае это будет отступлением от *их* ролей, что вынудит их или напасть на авалононенавистника или пожертвовать тем, во что верят их Герои во имя единства команды. С этого момента мы имеем персонажей, вцепившихся друг другу в глотки, а причина этого лежит только в том, что один из игроков поставил интересы своего Героя выше интересов команды. Такие ситуации редко остаются только за игровым столом.

Избежать подобных ситуаций просто: не портите жизнь игрокам. Не действуйте разрушительно просто потому, что это «по роли» и не вынуждайте остальных игроков игнорировать ваши поступки или убивать вашего персонажа из-за их действий по роли. Знайте где эта грань и никогда не переходите ее.

Это не означает того, что в команде не должно быть конфликтов. Одни из самых лучших и приятных моментов в игре часто вытекают из моральных и этических споров между Героями. Пока вы знаете, где грань, и когда обычный конфликт перетекает в неисправимый, действуйте свободно.



Вернемся к примеру с нашим авалононенавистником. Он вполне мог бы страстно спорить с другими персонажами, пытаясь убедить их в том, что оставлять пленника живым слишком опасно. Возможно, что он написал бы петицию императору, в которой просил бы его казнить авалонца. Возможно, что он даже позволил бы авалонцу попасть в руки его врагов, которые абсолютно точно бы его убили. Существует масса вариантов того, как бы он мог действовать, не создавая ситуаций, которые привели бы к открытому противостоянию в команде.

Весьма приятной может оказаться настолько полная проработка Героя, насколько возможно. Просто помните про то, что игра, в которую вы играете – история про вашу команду, и работайте в соответствии с этим, а не сопротивляясь этому.

Гораздо легче разрешить противоречия между сюжетом и игроком. Чем чаще вы найдете ситуацию, в которой сможете проявить своего персонажа, не разрушая при этом все вокруг – тем глаже и приятнее будет идти игра.

Играть против стереотипа

В ролевых играх, как и в любом другом творческом занятии, существует тяга к стереотипам. Выбор легко узнаваемого персонажа практически мгновенно позволяет игроку отождествить себя с персонажем. Еще одной из причин распространения стереотипов в ролевых играх является то, что вам не нужно пытаться понравиться миллионам читателей или зрителей. Вам достаточно сказать: «Ха-ха! Я пиратский король. Я бью морды, летаю на канделябрах и отправляю всех подлых псов, которые стоят на моем пути, на дно!» Есть только вы и ваши друзья, пытающиеся хорошо провести время. Поиграть стереотипного персонажа иногда приятно и игры дают вам эту возможность.

Однако у каждого человека, обладающего воображением, приходит момент, когда ему наскучивают старые вещи. Изящные мушкетеры и интригующие придворные хороши, но для того, чтобы сохранить ваше к ним внимание в них придется что-то добавлять. Не всегда нужно пытаться добавить очень много. Иногда даже одна маленькая черточка способна дать вашему Герою самобытность.

Зачастую недостаточно внести изменения только в одну область. Подберите особенность или привычку, которая абсолютно не свойственна стереотипу и добавьте ее вашему персонажу. Если это уссурийский лесник – заставьте его играть на флейте. Если это изнеженный придворный – дайте ему пристрастие к кровавым видам спорта. И внезапно плоское, одномерное клише станет интригующей личностью.

В то же самое время в любом, даже самом оригинальном, персонаже есть элемент клише. Люди слишком давно рассказывают истории. Трудно найти что-нибудь поистине уникальное. Архетипы являются полезными инструментами, их не следует забывать. Если вы пытаетесь создать Героя, который никогда и нигде не встречался, вы закончите неузнаваемым месивом. Одноногий запойный альбинос-инквизитор, к

тому же – наполовину русалка по происхождению, послужит источником плохих шуток и ничем более. Поэтому на каком-то уровне использование стереотипов неизбежно.

Вся хитрость состоит в том, как использовать стереотип как часть процесса создания персонажа, но не вместо создания и не как его конец. Думайте о стереотипе как о скелете, на котором базируется ваш персонаж, о голых костях, на которые нужно нарастить мясо и вдохнуть дух для того, чтобы он ожил. Это даст вам хорошую изначальную концепцию – базовый образ, из которого вы будете создавать своего персонажа. Начните с кого-то, в кого вам хотелось бы поиграть – вышеупомянутого пиратского короля или королевского гренадера. Затем начните строить персонажа – кусочек за кусочком. Спросите себя – почему ваш герой стал тем, кто он есть? Придумайте причины его теперешнего положения. Даже если они просты, они добавят очень многое к играбельности персонажа. Скажем, если он является королевским гвардейцем, спросите себя – почему он им стал. Возможно его отец был гвардейцем, а он пошел по его стопам. Если это так, то как он относится к своему отцу? Смотрит ли он на него с восхищением в надежде повторить его героическую карьеру или он был принужден стать королевским гвардейцем из-за того, что отец заставил его делать то, чего он на самом деле не желает. Потратив время на поиск ответов на подобные вопросы, вы сможете далеко продвинуться в том, чтобы сделать персонажа весьма непохожим безликий клон.

Одновременно с этим найдите способ отдалить персонажа от исходного шаблона. Определите особенности, которыми обладает стереотип и постарайтесь от них избавиться. К примеру, если люди думают о мушкетере, они думают об отваге и великолепном владении шпагой. Но что, если вашему мушкетеру не нравится драться? Что если он предпочитает решать проблемы в ходе разговора? Играя на подобных вещах, вы сможете создать такое сочетание уникальных черт вашего Героя, с которым тяжело будет сравниться. Кроме того, это может дать вашему Герою превосходство над врагами. Вряд ли они будут ожидать от него именно таких особенностей, поэтому он может очень удивить их в самый подходящий момент.

Распределяя характеристики, избегайте произвола. Не давайте Герою особенностей только для того, чтобы иметь преимущества, которые дает эта особенность. Это глупо, искусственно и не дает ничего для развития Героя. Опять же подумайте о мотивациях героя, о том, откуда у него та или иная особенность. Если он всегда носит перо на своей шляпе – это тоже может для него что-то значить. Если ему не нравится голубой цвет – это тоже может иметь какое-то объяснение. Какова бы не была причина особенностей персонажа – она должна быть разумной и понятной. Если он однажды чуть не утонул, то он должен бояться воды. Если он вырос в оккупированной врагом деревне, то, скорее всего, у него будут причины не любить оккупантов и страну их породившую. Правильная мотивация сделает вашего Героя реальной личностью, а не оставит его на уровне набора характеристик.

Задавайте вопросы о том, что знает ваш Герой

Можно предположить, что большинство из нас никогда не участвовали в дуэли до смерти и не лазали по вантам над ревущим штормовым морем, зная, что если вы упадете – никто вас не спасет. Ваш Герой же вполне мог в этом участвовать и должен был чему-то на этом научиться. Если вы играете опытного фехтовальщика, вы вправе ждать от мастера того, что он предупредит вас о том, чего ни один фехтовальщик, находясь в здравом уме, не сделает и укажет вам на самую выгодную для боя позицию. Волшебник должен навяняка почувствовать, если кто-то собирается его убить – за его спиной годы тренировки, созданной для того, чтобы научиться чувствовать подобные ситуации.

Поэтому если вы не уверены в том, что вы делаете самую умную на свете вещь, просто спросите мастера. Задайте ему вопрос типа: «Знает ли мой герой место, в котором мой Герой сможет сдержать убийцу?» и предоставьте мастеру решать. Он может решить, что ваш Герой слишком неопытен в этой области или потребовать от вас броска с «разума» + «тактика» перед тем как дать ответ. Идея в том, чтобы мастер делал свою работу. Если он говорит что вы не знаете – значит вы не знаете, Если вы опасаетесь задавать такие вопросы – значит вашему мастеру желательно стать более дружелюбным.

Однако мастер главный. Он тот, кто тратит силы на то, чтобы разрабатывать и провести приключение и, хотя он не совсем участвует в игре, не старайтесь сделать игру неприятной для него.

Импровизируйте с деталями

Игрок: *«Отлично, теперь я собираюсь перепрыгнуть за их спины схватившись за канделябр...ммм, а здесь есть канделябр? Ты не сказал...»*

Мастер: *«Угу. Ты не обратил на это внимания раньше, но теперь видишь что да, канделябр здесь есть.»*

Если вы хотите подхватить с барной стойки пивную кружку и кого-то ей ударить или воспользоваться канделябром, чтобы куда-то прыгнуть, но при этом не уверены, что под руками есть этот предмет, скажите об этом мастеру. «7-е море» - драма, а не копание в мелочах. В то же время вы должны проявлять здравый смысл в том, о чем спрашиваете. Одно дело – найти бутылку сидя в пивной и совсем другое – заряженную пушку в переулке, через который убегае. Спрашивайте о вещах, которые имеют причину быть там, где они вам нужны. Телега, груженная бочками пригодится, если вы убегае от городской стражи, подсвечник или высокая занавеска более полезны при схватке в бальной зале.

Не бойтесь задавать мастеру наводящие вопросы в случае, если вы имеете идею о том, как можно вставить в игру нечто интересное. Например, в случае, если вы встретите низшего кастильского фехтовальщика на дороге разговор между вами и мастером в идеале выстроиться так:

Вы: «Я узнал его?»

Мастер: «Ммм. Да. Кто он такой?»

Вы: «Ну, он похож на моего старого учителя фехтования, но что он делает так далеко от дома и почему он так бедно одет?»

Мастер: «Ладно, звучит неплохо»

Это – элемент доверия, поэтому не злоупотребляйте этой привелегией. Если мастер скажет: «Нет, когда вы присмотрелись поближе, вы поняли что это не ваш учитель» - примите это. Возможно, что у вашего мастера имеется лучшая идея относительно этого персонажа.

Но это – не единственный способ, которым вы можете повлиять на создание истории. Возможно, что исходно вы хотели, что вашей немезидой будет кастильский дон, который избивает своих крестьян. Но до того момента, как мастер вставит его в кампанию, у вас есть некоторая свобода маневра. Например, в случае, если вы встретились с раздражительным авалонским дворянином, который избил вас как последнюю собаку, вы можете сразу же решить, что он будет лучшей «немезидой», нежели Дон. Просто скажите вашему мастеру: «Я ненавижу этого типа. Можно я сменю свою «немезиду» на него?» Если это устраивает мастера – продолжайте и смените свое «прошлое». Если вам не доставляет удовольствия то, что вы ненавидите своих врагов и расстраиваете их планы – «7-е море» не выполняет своей задачи и вы должны поговорить с мастером на тему того, что можно сделать по этому поводу.

Приготовьтесь получать удовольствие

Наконец, вы сидите с друзьями за столом, так же как и все остальные, кто за ним сидит. Теперь вы должны получить удовольствие. Если какое-то правило или группа правил мешает вам и вашей компании получать удовольствие – отбросьте их и продолжайте игру. Эта система создана для этого. В конце концов, все, что вам нужно – это услышать объявляемую сложность, бросить кубики и посмотреть, что именно на них выпало. А о том, какие правила для этого использовать, лучше не спорить. Просто хорошо проведите время.



Послесловие

Джон Вук

Когда-то кто-то сказал мне, что книги пишутся для того, чтобы мы могли в послесловии сказать людям о том, сколько они для нас значат. Прежде чем сделать что-то еще, я хочу поблагодарить всех кого могу из тех, кто не обрушился на меня после того, как книга была возвращена издательством.

Снимаю шляпу перед всеми теми фанами, которые сказали мне: «прощай», когда я оставил «Роуган» и терпеливо ждали, чтобы увидеть, что я сделал за этот год. Все это здесь, люди. Лучшее что я мог сделать на 512 страницах. Вы не заслужили ничего меньшего.

Я не могу сказать многого о людях, которые помогли этому проекту увидеть свет. Все они (их имена на странице разработчиков, прочтите эти имена) работали чертовски упорно, для того, чтобы быть уверенными в том, что Тэя будет. Как всегда скажу, что это *не* «игра Джона Вика», это игра АЕГ.

Большой сердечный привет «Морским Псам» - матросскому клубу хоровой песни, с которыми я пел. Все вы чему-то меня научили, и даже если вы не участвовали ни в чем, связанным с этой книгой, я должен вам больше, чем могу сказать. Не кому-то из вас, но *всем* вам.

Спасибо тебе, Жан-Мари. Ты увидишь, где я тебя благодарю, если внимательно посмотришь. Это то малое, что писатель может сделать для друга.

И, наконец, спасибо моей сестре Джулии, которая всегда напоминала мне о том, почему я верю в Героев. Они не живут в прошлом, они гораздо ближе, чем мы думаем.

Мы верим в Героев для того, чтобы напомнить себе, что мы тоже можем быть великими.

Эту цитату я написал для другой игры. Запомните ее. Когда-нибудь она может вам пригодиться.

Эта книга представляла для меня особую проблему. Видите ли, у меня особая политика относительно посвящений. Я не посвящаю книги никому из тех, кто этого не заметит. Я собираюсь успеть за свою жизнь написать еще несколько книг. Это означает то, что я могу написать еще несколько посвящений, но если я посвящу хотя бы одну из них тому, кто этого не заметит, я упущу шанс посвятить ее тому, кто это оценит.

Так, я хотел бы посвятить эту книгу следующим людям: Александру Дюма, Эрролу Флинну, Дугласам Фэйрбэнксам (Старшему и Младшему), Бэзилу Ратбону, Джорджу Лукасу и Уильяму Голдману. К сожалению, я не думаю, что хоть кто-то из них хотя бы увидит эту книгу. Даже мр. Лукас или мр. Голдман. Книги правил не настолько распространены.

Однажды ночью я думал над этой проблемой и понял, что должен *что-то* сказать. Я сидел всю ночь, пытаюсь понять, что я хотел сказать этой книгой. Затем меня озарило. Это было похоже на удар молнии. Я подпрыгнул, включил компьютер и начал писать.

Когда мы были детьми, для нас легко было верить в Героев. Мир был простым и черно-белым. Мы знали, что дело Хороших Парней защищать нас, простых людей, от Парней Плохих. К сожалению, мы выросли, пошли в школу, на нас наезжали задиры, мы платили налоги, и наш взрослый голос говорил нам, что мир не черно-белый, а просто смесь серого.

Но самой честной частью своего сердца мы верим в то, что в мире есть Плохие Парни, и что долг всех Хороших Парней – добиться справедливости. Я искренне верю в то, что каждый день, каждый из нас имеет возможность быть Героем. Купите завтрак за доллар бродяге, сидящему на углу, доведите своего пьяного друга домой или просто надаете пинков типу, который на кого-то наезжает. У вас есть шанс сделать мир чуточку лучше.

В каждый момент каждого дня вы должны выбирать, какой из голосов слушать. Возможно, что именно сейчас тому самому ребенку в вас нужно уделить внимание. Он хочет, чтобы вы поверили.

Каждый раз, когда я чувствую, что теряю этот голос, я обращаюсь к людям, которых перечислил в начале послесловия. Я перечитываю «Трех мушкетеров» или «Скарлет Пимпернель» или ставлю себе «Звездные войны» или «Принцессу-Невесту». Циник в моей голове говорит, что я не могу спасти мир, но ребенок в моем сердце говорит, что я могу хоть *что-то* сделать для этого. Хотя бы совсем немного.

Итак, мы дошли до конца. Мои посвящения. Не Дюма и Компании, но маленькому ребенку в моем сердце. Его голос охрип после стольких лет крика, но сдаваться он не собирается.

И разве у вас не хватит смелости сдать его?

До новых встреч.

-- Дж. В.

Дженнифер Вик

Кто не любит пиратов? Я уверена, что они были злодеями, негодяями и доставляли столько же удовольствия законопослушным торговцам, сколько сейчас компьютерные вирусы, но время делает многие вещи более мягкими. Мы создаем свои мифы, собираем и выбираем волшебные сказки. И мы видим пиратов - джентльменов, снимающих шляпы перед своими «гостями», великолепные балы, на которых все потрясающе выглядят и изящно говорят и хмурых разбойников, на стороне которых справедливость и сияние в их глазах. Мы создаем собственные мифы: о том, как преступник становится героем, герой становится нами. Мы мечтаем об одном шаге от обыденности, об острие меча, отделяющим нас от нее.

Если немного повезет, то «7-е море» поможет некоторым людям грезить чуть громче в компании нескольких близких друзей.

Я хотела бы сказать спасибо своим родителям, своей сестре Ребекке и остальным членам моей семьи. Я благодарю своих друзей и подруг – Сильвию, Альви, Арвен, Тину, Андри, Бонни, Джеффа и Кая (В порядке знакомства с ними) плюс всех остальных Домашних Странников – где бы они ни были. И наконец я благодарна своему мужу Джону за то, что он сказал: «Я всегда хотел сделать игру про пиратов» в самый подходящий момент самого подходящего дня и этим положил началу всему этому счастливому сумасбродству».

-- Дж. В.

Кевин Уилсон

Первые вещи сперва. Я хочу посвятить свою часть книги маме и папе. Спасибо за все, что вы для меня сделали.

Спасибо так же остальным сотрудникам АЕГ за то, что они дали мне шанс показать то, что я могу сделать, а так же остальных друзей, помогших мне идеями, критикой и переводами.

Я хотел бы оставить вам несколько мудрых слов, но я не имею ничего подходящего, поэтому я оставляю вам запись из печеня судьбы, которое я однажды купил:

«Чудеса мира прекрасны, но только если вы можете видеть их. Ваши счастливые числа 2, 6, 13, 21, 42, 67»

Увидимся.

-- К. В.

Приложение А: Глоссарий

Активная защита: Действие, способное защитить Героя от успешной атаки. По крайней мере, оно кидается после того, как атака была признана успешной. Активная защита Героя равна его «разуму» + защитный навык. Сложность активной защиты равна броску атаковавшего.

Бросить и сохранить: Если Герой пытается совершить какое-либо действие игрок должен бросить кубики. То, с чего бросать, в книге всегда представлено в виде «А+Б». «А» - это количество кубиков, которое нужно сохранить (сложить) и «Б» - это количество кубиков, которое он бросает. Все оставшиеся кубики не добавляются к сумме.

Бросок: Для того, чтобы определить было ли ваше действие успешным, вы должны бросить несколько кубиков.

Бросок на ранение: Если Герой получает новую поверхностную рану, он должен сделать бросок на ранение. Для этого бросается его «мощь» против количества полученных к этому моменту поверхностных ран.

Бросок с восприятия: Мастер попросит вас сделать бросок с восприятия, если существует нечто, что ваши герои могут заметить или не заметить. К таким вещам могут относиться скрытая ловушка, плывущий вдалеке корабль или скрытый пылью иероглиф. Бросок с восприятия представляет собой обычный бросок с «разума», кубики добавляются только за такие преимущества как «острые чувства». Они специально созданы для того, чтобы увеличивать броски с восприятия.

Встречный бросок: Бросок, который персонаж делает при попытке активно противодействовать действиям кого-либо или при попытке действовать на кого-либо..

Действие: Одиночное действие, совершаемое персонажем в течении фазы. Количество действий, которое Герой может выполнить за раунд равно его «характеру».

Драматическая рана: Серьезное ранение, которое случается после завала броска на ранение.

Защитный навык: Навык, который защищает Героя от того, чтобы получить удар от противника.

Кубик действия: Кубики действия представляют действия Героя во время раунда. Числа, выпавшие на кубиках, говорят, в какой фазе Герой будет действовать.

Мастер: Игрок, управляющий игрой. Он не играет конкретного персонажа, но вместо этого отыгрывает всех остальных персонажей, которые встречаются на Тэие.

Мастерский персонаж: Персонаж, отыгрываемый мастером, а не одним из игроков.

Мастерство: Характеристика, определяющая физическую координацию действий персонажа. Используется при бросках на атаку.

Мощь: Характеристика, определяющая силу персонажа. Используется при бросках на повреждения и определяет устойчивость персонажа к ранениям.

Навыки: Знания и части умения, полученные от изучения умения.

Персонаж: Список слов и цифр, описывающий личность. Есть 5 типов персонажей: Герои, Злодеи, Помощники, Приспешники и Мастерские персонажи.

Поверхностная рана: Несущественное ранение. Если Герой получил поверхностную рану, он делает бросок на ранение, используя «мощь» против сложности равной сумме всех имеющихся поверхностных ран.

Простой бросок: Действие, исход которого определяется исключительно способностями и умениями Героя.

Ранг: Число от одного до пяти, представляющее характеристику или навык. Чем выше ранг, тем сильнее характеристика или навык.

Раунд: Единица времени. Раунд длится примерно 10 секунд, но может быть удлинен или укорочен по желанию мастера. Раунд делится на 10 фаз.

Репутация: Слава персонажа, хорошая или дурная, изменяется от -30 до 100. За каждые 10 положительных или отрицательных очков персонаж получает кубик репутации, который может быть потрачен на действия, связанные с репутацией.

Свободный подъем: Право уменьшить сложность на 5.

Пассивная защита: Базируется на защитном навыке. Сложность, которую противник должен выбросить для того, чтобы попасть по Герою. Формула, по которой определяют пассивную защиту такова: 5+ (Защитный навык x 5).

Подъем: После того, как мастер назначил сложность, игрок может поднять ее на 5 очков. За каждые 5 очков, на которые игрок поднял сложность, увеличивается качество успеха.

Прошлое: Неоконченный сюжет, случившийся в прошлом Героя и время от времени возвращающийся, для того, чтобы преследовать его.

Разум: Характеристика, определяющая то, насколько быстро Герой думает. Используется для активной защиты, а так же бросков связанных с интеллектом и памятью.

Стойкость: Характеристика, определяющая внутреннюю силу Героя. Герой может получить количество драматических ран равное «стойкости» для того, чтобы получить состояние «изранен» и равное удвоенной «стойкости» для того, чтобы перейти в состояние «без сознания».

Тайна: Термин, связанный с 22-карточной колодой СORTE, так же Добродетель или Слабость, доступные для приобретения Героями в начале игры. Разновидность «нимба», который висит над головой Героя и который способны видеть только Ведьмы Судьбы.

Умение: Слово, описывающее знания и умения, известные персонажу. Все умения делятся на навыки, представляющие собой под-умения или специальности. Умения не имеют рангов, их имеют навыки.

Фаза: Одна десятая раунда

Характер: Характеристика, определяющая стиль героя. В начале раунда игрок бросает количество кубиков действия, равное «характеру» его Героя.

Характеристика: Слово, описывающее ментальный или физический аспект персонажа. Каждая характеристика имеет ранг, чем выше ранг, тем выше характеристика. Существуют 5 характеристик: «мощь», «мастерство», «стойкость», «разум» и «характер».



Sign Up for The 7th Sea Society

The *7th Sea Society* is an organization of *7th Sea* players and Game Masters who have an important voice in Théah's destiny. Through contests, tournaments — and even weekly roleplaying sessions — these players' decisions and actions will have a direct influence on the outcome of the *7th Sea* storyline.

An annual membership includes:

- Four issues of the *7th Sea* newsletter
- Four *No Quarter* (the *7th Sea* CCG) cards available only to Society members
- *No Quarter* National Rankings for tournaments
- Letters updating you on changes in Théah
- Membership card
- Discounts on direct purchase products
- ...and a pin from your Secret Society!

If you would like to join the Society, send a check, money order or credit card number (Visa or MasterCard only) for \$18 (\$28 for members outside the continental United States) to the address below.

Mail a copy of this page to:
The 7th Sea Society

c/o Alderac Entertainment Group
4045 Guasti Road, Suite #212
Ontario, California 91761

Name _____

Address _____

City _____ State _____ Zip _____

E-Mail _____

☐ I am enclosing a check or money order.

☐ Please bill my MasterCard/Visa (circle one).

Card number: _____

Expiration date: _____

Joining a Secret Society

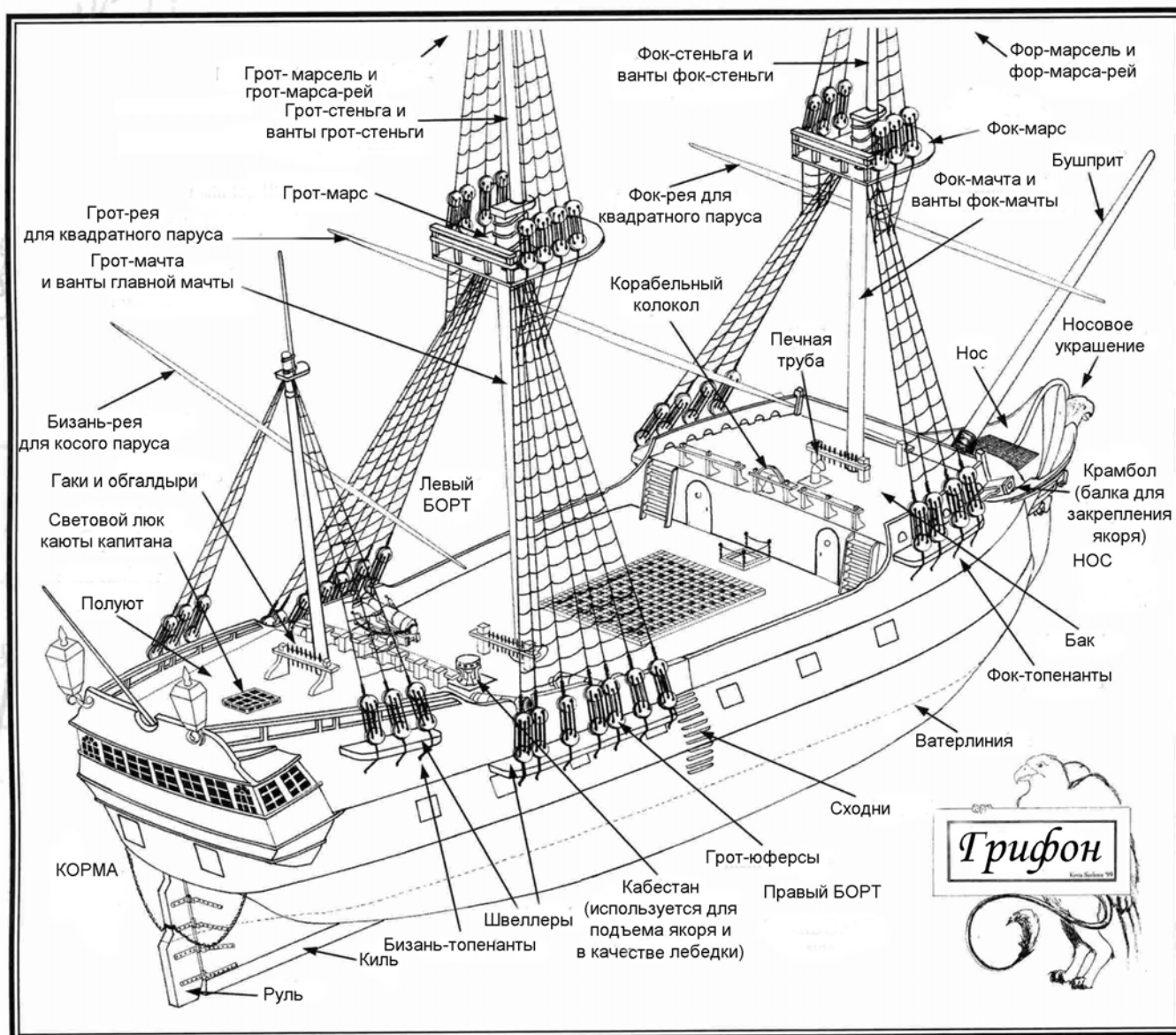
Part of joining the *7th Sea Society* is choosing a side. Members who join one of Théah's clandestine organizations (below) will become part of the shadow war that rages across Théah.

Faction Affiliation (choose one):

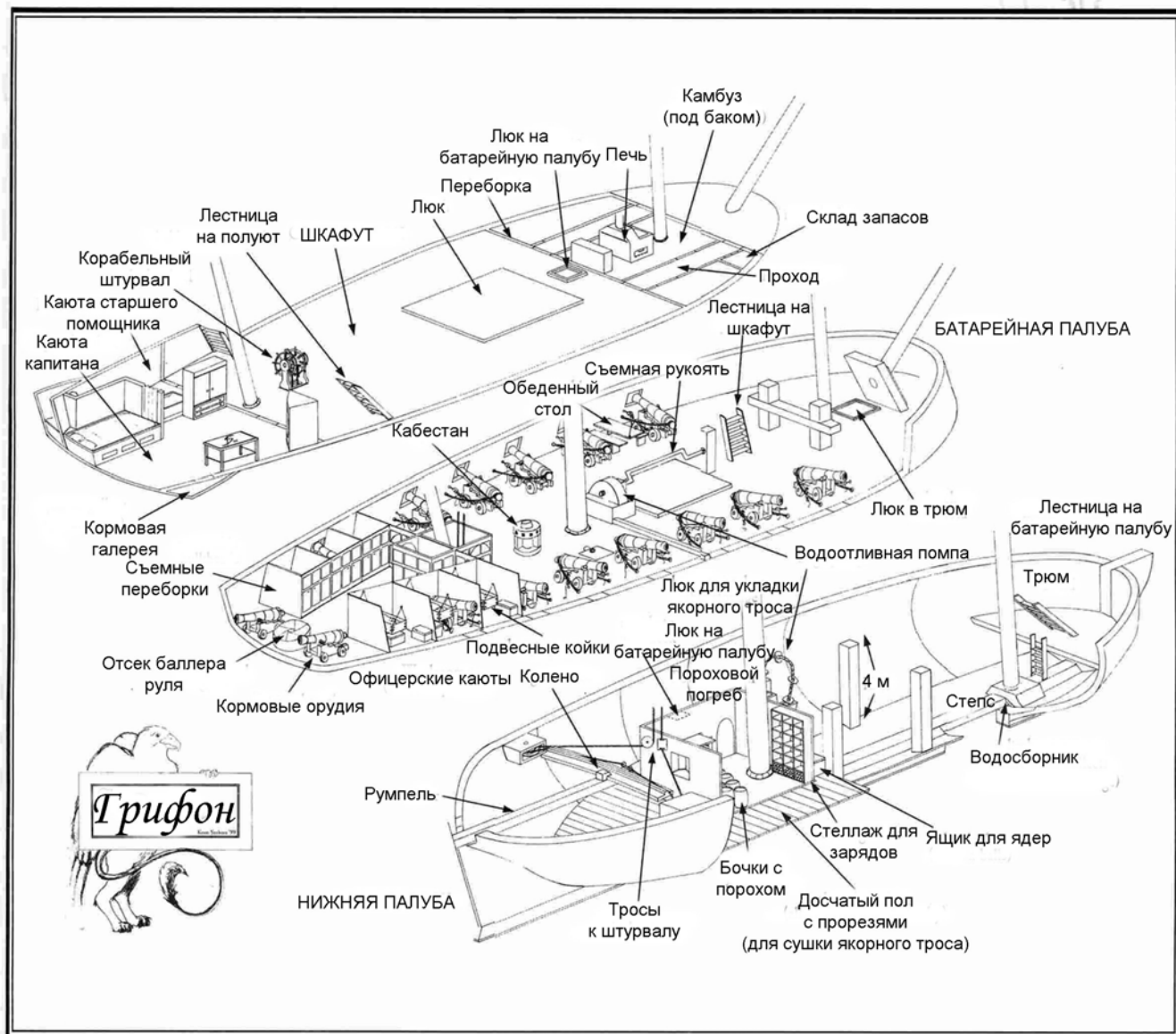
- ☐ *die Kreuzritter* (The Knights of the Cross)
- ☐ Explorer Society
- ☐ Invisible College
- ☐ Knights of the Rose and Cross
- ☐ *Los Vagos* (El Vago League)



15-метровый шлюп. Внешний вид.



15-метровый шлюп - Разрез



Мощь ○○○○○○ ○○
 Мастерство ○○○○○○ ○○
 Разум ○○○○○○ ○○
 Стойкость ○○○○○○ ○○
 Характер ○○○○○○ ○○

Имя _____
 Игрок _____
 Национальность _____
 Профессия _____
 Членство _____
 Опыт _____

Прошлое:

Тайна _____

Преимущества:

Репутация:

Всего кубиков:

Гражданские умения

Колдовское наследие

_____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○

Мастерство ○○○

Умение

_____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○

Умение

_____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○

Колдовское наследие

_____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○

Мастерство ○○○

Умение

_____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○

Умение

_____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○
 _____ ○○○○○○ ○

Имущество



Характеристики

Защита

Ранения

Мощь ○○○○○○ ○○

Мастерство ○○○○○○ ○○

Разум ○○○○○○ ○○

Стойкость ○○○○○○ ○○

Характер ○○○○○○ ○○

Тип

Активная Пассивная

Поверхностные
ранения

Драматические
ранения

Бросок на
ранение:

Изранен:
Небеспособен::

Боевые умения

Школа фехтования

○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○

Мастерство ○○○

Умение

○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○

Умение

○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○

Школа фехтования

○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○

Мастерство ○○○

Умение

○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○

Умение

○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○
○○○○○○ ○

Оружие

Тип

Сложность
попадания

Мощность

Дальность

Поправки за дальность

Перезарядка

Специальные возможности/преимущества

Кубики Действия



7th Sea™

*Авантюры и волшебство
Пиратство и исследования
Шпионаж и интриги
Добро пожаловать в новый мир*

Седьмое море - это игра, посвященная действию и приключениям в мире мушкетеров, пиратов, тайных обществ и политических интриг. Игроки играют роли героев, которые расстраивают планы мошенников и злодеев, исследуют древние руины и грабят флоты тиранов, везущие золото. Все, что нужно игроку содержаться в этой книге.

Легко начать играть: книга начинается с руководства для быстрого старта, поэтому вы сможете начать игру буквально через несколько минут.

Полный новый мир: Игроки найдут почти сотню страниц, посвященных Тэе, миру "7-го моря".

Гибкие правила: "7-е море" использует уникальную игровую систему, дающую игрокам и мастеру контроль над механикой игры.

Советы для начинающих и опытных игроков: Неважно то, что вы никогда не играли в ролевые игры или являетесь ветераном "старой школы". В любом случае вы найдете массу подсказок и советов, которые помогут вам действовать и взаимодействовать в мире "7-го моря".

Незаменимое руководство для игроков, играющих в "7-е море"

*В переводе
Отшельника.*

2006 г.

\$29.95 U.S.A.

АЕG 7001



Alderac Entertainment Group